pro gamer

SABAH
ISSN 1304 - 3811
1.500.000 TL.
Sayı-16

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

CD'DE BU HAFTA
Silent Hill 3
ve dahası...

İki eliniz kanda olsa koşacağınız görevler vardır bu da onlardan biri...

CALL OF DUTY

ÖN İNCELEMELER

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher'ın çilesi henüz dolmadı

Armed & Dangerous
Tehlikeli olan silahlar değil, onları kullananlar

TAM ÇÖZÜM

Commandos 3: Destination Berlin

İNCELEMELER

Worms 3D
Küçük ama tehlikeliler

Empires: Dawn of the Modern World

Warlords IV: Heroes of Etheria
Savaşın lordları geri döndü

Warhammer 40,000: Fire Warrior

İçindekiler

İNCELEMELER



ÖN İNCELEME



HABERLER



ONLINE - OFFLINE

STRATEJİ REHBERİ



DONANIM



AYRICA...

Sistem halted! (sistem halt etti)

Bilgisayar denen alete uzun süre bakınca insanın aklına tuhaf tuhaf şeyler gelmeye başlıyor. Durmadan iletişim halinde olduğunuz ekranını örneğin bilgisayarın yüzü gibi algılayabiliyorsunuz ve zaman zaman çıkan hata mesajlarını "ilişkimizde ters giden bir şeyler var" diye yorumlayabiliyorsunuz. Aslında hiçbir şey ifade etmemesi gereken o dijital suratı, sevgilinizin yüzünden daha fazla görmenin getirdiği bir bilinçaltı şartlaması olsa gerek bu. Ve yine bu şartlanmayla, size devrelerinden başka verecek hiçbir şeyi olmayan bir makinayı, hayatınızda onun yüzünden oluşan boşlukları kapatmakla görevlendiriyorsunuz. Hadi, nasılını geçtik diyelim, bir bilgisayar (ya da başka herhangi bir makina) bunu niye yapsın ki?

Mantık denen şeyin tanımına hiç baktınız mı? Şimdiye kadar kendinizce şekillendirdiğiniz bu kavramın tanımını bir kez de sözlük açıp dikkatlice okumanızı öneririm. Sonra, gerçekle yüzleşmeniz biraz daha sert ama daha kesin olacak.

Makinaların (elimizdeki davaya göre konuşursak, bilgisayarların) bizle kurduğu ilişki, bizim onlarla kurmaya çalıştığımız iletişimden çok daha mantıklı. Hiçbir zaman devrelerini dinlendirmeleri gereken saatleri sizle biraz daha vakit geçirmek uğruna uğuldamaya devam ederek geçirmeye kalkışmazlar mesela. Aksine, böyle "mantıksız" şeyler hep bizden çıkar. O, orada sessizce dururken biz monitörü ortalayarak karşımıza alıp gözleri sandığımız iki kayıp noktaya bakarak onun kadar açık sözlü olamadan, hatta derdimizin ne olduğunu bile bilmeden sessiz ve karmaşık hata mesajları vermeye başlarız...

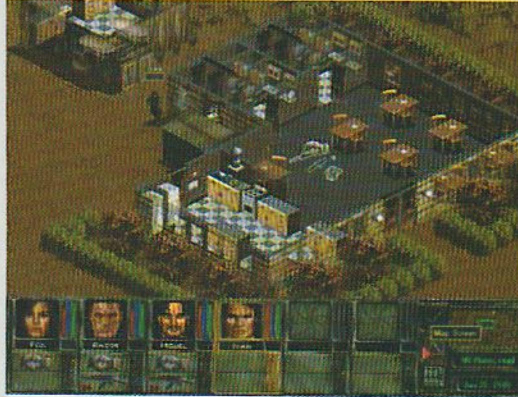
İyi haftalar diliyorum.

Serpil Ulutürk

Jagged Alliance'a devam

Yılların strateji oyunu için yeni bir görev paketi hazırlanıyor

Yaşı Civilization'ın çıkışına yetişemeyen bir sürü oyuncu için sıra tabanlı strateji deyince ilk akla gelen oyun olan Jagged Alliance, 2004'te yeniden ortaya çıkmaya hazırlanıyor. Strategy First ve i-Deal Games, yeni Jagged Alliance oyunu Wildfire üzerinde çalıştıklarını ve 2004 baharından önce oyunu tamamlamaya çalıştıklarını açıkladılar.



Serinin önceki bölümleri gibi Jagged Alliance 2: Wildfire da Arulco denen huzursuz ve kaotik bir evrende geçiyor. Bu kez de bir paralı asker olarak göreviniz Arulco'yu uyuşturucu kaçakçılarından ve yoz politikacılardan temizlemek. Hikayenin kendisi yine oynanışta pek belirleyici olmayacağı için bu kısmı daha fazla da irdelemeye gerek yok zaten.

Önemli olan, Wildfire'daki yeni birimler ve düşmanların Jagged Alliance'a yakışır bollukta olup olmayacağı ki, ilk haberler bu yönde pozitif sinyaller taşıyor. Strategy First'ün resmi açıklamasına göre yeni oyunda üslerini ve kurdukları binaları mayın tarlalarıyla, gözcü kuleleriyle, çevre aydınlatmalarıyla ve alarmlarla koruyan daha zeki ve tedbirli düşmanlarımız olacakmış. Oyuna eklenen silahlar da modern dünyanın gerçek silahlarından oluşuyor. Artık USP, Uzi, MP5A, Mini 30, MP7 gibi silahlar kullanabileceğiz (sonsuz sayıda harf ve rakam kombinasyonundan oluşan silah var oyunda aslında ama hepsini yazmak istemedi canımız). Bittiğinde, oyunun tüm sesleri ve grafikleri de yenilenmiş olacak.

Jagged Alliance 2: Wildfire'ın bir güzelliği de bir önceki oyun olan Jagged Alliance 2'yi de içinde barındırması. Yani, "eskiden de oynamazdım zaten" deyip kurtulamayacaksınız, çünkü eski oyun elinizin altında olacak.

Doom3.com

Activision ve id Software insanlık için küçük Doom meraklıları için büyük bir adım atıp oyunun resmi sitesini açtılar. Ama www.doom3.com yazıp siteye girdiğinizde göreceksiniz ki, bu Doom 3'ü merakla bekleyenler için de küçücük bir adım olmuş. Zira Doom 3'ün resmi web sitesinde, tek bir artwork ve altındaki "coming soon" yazısından başka görebileceğiniz hiçbir şey yok. id Software'deki arkadaşlar bunun sadece bir "teaser" olduğunu, sitenin yakında dolmaya başlayacağını söylüyorlar ama şimdiye kadar yeterince Doom 3 "teaser"ına maruz kalmış insanlar olarak bu gelişmeye sevinmeli miyiz, sinir mi olmalıyız bilemedik. Ama öyle demeyin, şimdilik siteyi Flash 6 plug in'i çekmek için kullanabilirsiniz!



Bekliyoruz...

2003'ün iyi oyunları da mevsime uydu, bardaktan boşanırcasına ve kesintisiz yağıyorlar. Ama biz onlara yağmur muamelesi yapmıyoruz, şemsiyeyle filan kovalamıyoruz. Bilakis kucak açtık, topluyoruz hepsini. Biriktiriyoruz. Bu bereketli günlerin arkasından kuraklık başlarsa diye temkinli davranıyoruz.

Disciples II: The Rise of the Elves
Strateji ....20 Kasım

Teenage Mutant Ninja Turtles
Aksiyon ....21 Kasım

Galidor:
Defenders of the Outer Dimension
Aksiyon ....24 Kasım

Wars & Warriors: Joan of Arc
RPG ....25 Kasım

Corvette
Yarış ....25 Kasım

Jack the Ripper
Adventure ....25 Kasım

Frogger's Adventures: The Rescue
Aksiyon ....25 Kasım

Mysterious Journey 2: Chameleon
Adventure ....25 Kasım

Legacy of Kain: Defiance
Aksiyon ....25 Kasım

Fair Strikeike
Aksiyon ....28 Kasım

Neverwinter Nights:
Hordes of the Underdark
RPG........................28 Kasım

SWAT: Urban Justice
Taktik........................2 Aralık

Prince of Persia: Sands of Time
Aksiyon........................2 Aralık

Lords of EverQuest
Strateji........................2 Aralık

Armed & Dangerous
Aksiyon........................2 Aralık

Counter Strike: Condition Zero
FPS ....16 Aralık

Atlantis Evolution
Adventure ....14 Ocak

Alias
Aksiyon ....14 Ocak

Full Spectrum Warrior
Aksiyon ....14 Ocak

Lotus Challeng
Yarış ....15 Ocak

Deus Ex 3

Bayram değil seyran değil, Deus Ex 3 nerden çıktı?

Geçtiğimiz haftalarda ProGamer'da yeni Deus Ex oyunu Invisible War'un ön incelemesine yer vermiştik, hatırlarsanız. Ama bu hafta gelen bir haberle oyunun yapımcısı olan Ion Storm'un nasıl da kendini (ve haliyle bizi de) aşıp geçtiği gerçeğiyle karşı karşıya kaldık. Adamlar, daha ikinci oyun raflara çıkmadan üçüncüsünü yapmaya başladıklarını açıkladılar çünkü. Elbette Deus Ex gibi çok beğenilmiş ve başarılı bir oyunun iki atımda işinin biteceğini düşünmemiştik, Deus Ex 3'ün yapılacağını da gayet iyi biliyorduk ama şimdi bu ne hız, bu ne gayret diyerek bakıyoruz konuya.



Ion Storm'un geçtiğimiz günlerde Invisible War'un tanıtım için yaptığı bir basın toplantısında konuşan firmanın başkanı Warren Spector'ın yaptığı açıklamaya göre Deus Ex 3'ün ön hazırlıkları tamamlanmış durumda. Elbette ortada herhangi bir detay yok ama Spector, önümüzdeki ay çıkacak Invisible War gibi üçüncü oyunun da ilk oyundaki Deus Ex evreninde geçeceğini ve hikayenin ilk oyuna bağlı olarak ilerleyeceğini söylüyor.

Bu hızla giderlerse (ki genellikle gitmezler) Invisible War'un çıkmasından kısa süre sonra Deus Ex 3'ün ilk ekran görüntülerini ve detaylarını toplamaya başlayacağız demektir.

Bard'ın masalı gerçek oluyor

1985 yılının Bard's Tale'ini yeniden yapmak için kollar sıvandı

Yıllar önce Interplay tarafından Apple II bilgisayarlar için piyasaya sürülüp çok beğenilen (ardından iki bölümü daha yapılan, hatta kitapları çıkan) Bard's Tale, yeniden ve yine ilk oyunu tasarlayan Brian Fargo tarafından hazırlanmaya başladı. Bard's Tale'den sonra Fallout ve Dragon Wars gibi saygıdeğer RPG'lere de imza atmış olan Brian Fargo'nun uzunca bir aradan sonra yeni bir oyuna başlaması ayrıca güzel bir gelişme ama gönül telim titresin diye bekleşen nostalji meraklılarını asıl sevindirecek haber, neredeyse 10 yıllık bir RPG olan Bard's Tale'in geri dönmesi olacak.

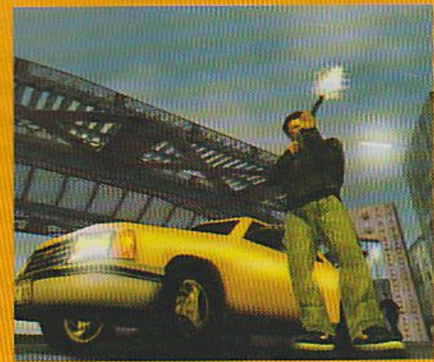
Brian Fargo'nun 2002 sonunda kurduğu InXile Entertainment tarafından geliştirilecek olan Bard's Tale, kendine özgü bir mizah anlayışıyla, özel karakterleri ve hem eğlenceli hem sürükleyici hikayesiyle akıllarda kalan bir oyun. Fargo, yeni Bard's Tale'in içerik ve oynanış olarak eskisinden çok farklı olacağını, fakat oyunu özel yapan tüm yanlarının aynen korunacağını söylüyor. Avrupa'da Acclaim tarafından yayınlanacak olan yeni oyun 2004 bitmeden çıkmış olacak. InXile'ın web sitesinde şimdilik oyunla ilgili birkaç komik ipucundan başka bir şey yok. Mesela oyun yüzde 50 daha eğlenceli olacakmış, her zamankinden daha fazla piksel içerecekmiş, grafikleri öyle güzel olacakmış ki görmek için bir monitöre ihtiyaç duyacakmışsınız ve öylesine güçlü olacakmış ki PlayStation 1'de çalışmayacakmış! Etkileyici, ne diyelim...



GTA zor durumda

Tüm zamanların en eğlenceli oyunlarından biri olan Grand Theft Auto'nun yaratıcısı Rockstar, aleyhlerinde açılan 246 milyon dolarlık davanın düşmesini talep etti. Geçtiğimiz aylarda ABD'de başlayan, bizim de ProGamer'dan duyurduğumuz dava, 14 ve 16 yaşlarındaki iki gencin ellerine geçirdikleri bir tüfekle sağa sola ateş etmesi sonucu ölen bir kişinin ailesi tarafından açılmıştı.

İki çocuğun verdiği ifadede, GTA'dan etkilendiklerine dair bir açıklama yok. Rockstar, buna dayanarak, mahkemeden, oyunun cinayet için gerekçe olarak sunulmasını "iddianın ötesinde bir anlam taşımaması" nedeniyle geçersiz saymasını istiyor. Firma şimdi böylesi davalarda başvurulan yasanın "fikir ve sanat eserleri" için geçerli olmayacak şekilde yeniden düzenlenmesi için girişimlerde bulunuyor.



Armed & Dangerous

Uzun zamandır sesi soluğu çıkmayan Planet Moon acaba geri dönerken ne kadar gürültü kopartacak?

Çıkış Tarihi: 02/12/2003
Tür: Aksiyon
Yapımcı: Planet Moon Studios
Dağıtımcı: LucasArts
www.planetmoon.com

Giants'tan sonra yakaladığı başarıya rağmen uzun bir süre sessiz kalan Planet Moon sessizliğini Armed and Dangerous ile bozuyor. Sadece sessizliğini bozmuyor, aynı zamanda başarısını bir adım daha ilerletmek istiyor.

Oyunun konusu Robin Hood'u andırıyor. Midden yıllardır kötü amaçlı kral Forge tarafından yönetilmektedir ve kendilerine Aslan Yürekliler diyen ve hırsızlık yapan bir grup, düzeni tekrar sağlamak istemektedir. Bunun için yapacakları en büyük ve son hırsızlığı planlarlar. Kral Forge'unyasa kitabını çalacaklardır. Fakat işler planladıkları gibi gitmez ve başarısız olurlar. Bunun üzerine grup yeraltına gömülür ve çalışmalarını daha gizli bir şekilde gerçekleştirmek zorunda kalır.

Oyuncular A&A'da Aslan Yürekliler'in başı olan Roman isimli bir hırsızı canlandıracaklar. Ayrıca Roman'a yardım edecek birtakım yol arkadaşları da olacak. Bunlar Jonesy (Roman ile birlikte büyümüş bir madenci), Q1-11 (eskiden Forge'un ordularına mensup olan bir robot) ve Roman'ın üvey babası Rexus.

Her ne kadar konu bakımından oldukça ciddi gibi gözükse de yapımcılar oyunu eğlenceli hale getirmek için türlü taklalar atacaklarını söylüyorlar (tabii bu sözlerle değil). Oyun beş farklı bölgede geçen 21 bölümden oluşmakta. Bu bölümler standart görev bazlı bir yapıda olacaklarmış. Görevleri yerine getirirken oyuncular uçakları, robotları ve gördükleri yerleşik ya da oyun içinde bulacakları 17 adet silahı kullanabilecekler. Ayrıca oyuna kurtarma ve koruma ağırlıklı bölümler de eklenecek. Görevlerde Roman'ın takım arkadaşları da bulunacak fakat oyuncuların bu karakterleri tam olarak yönetme şansı olmayacak. Yine de yapımcılar, takım arkadaşlarının aldıkları emirleri çok rahat bir şekilde yerine getirdiklerini belirtiyor.


Oyun birbirinden farklı bölgelerde geçiyor. Her yer özenle tasarlanmış.

Oyunda bonus bölüm ve silahlar da olacak. Oyuncular silahları bölüm içlerindeki özel noktalardan alabilecek ya da oyunun belirli noktalarında bulunan taretler ile düşmanlara saldırı yapabilecek. Özellikle silah konusunda yapımcılar oldukça geniş bir hayal gücü kullanmışlar. Örnek olarak köpek balığı çağıran silahı gösterebiliriz. Ama "nasıl yani" sorusunun cevabı için biraz daha beklemeniz gerekiyor.



Kusursuz bir motor

Yapımcılar grafik motoru olarak Giants'ın motorunun geliştirilmiş versiyonunu kullanıyor. Amityville II: The Possession olarak adlandırdıkları bu motor, kusursuz bir oyun yapacak kadar yetenekli. Kendi içinde grafik ve fizik motorlarını içeriyor. Ayrıca gelişmiş bir yapay zekâ yapısına sahip. Yapımcılar yapay zekâların en çok yüzlerce düşmanın bir arada bulunduğu bölümlerde ortaya çıktığını belirtiyor. Yapay zekalar gruplar haline dolaşacakmış. Ayrıca bir tür rütbe sistemi de geliştirilmiş. Bu sisteme göre, daha güçlü olan yapay zekâ diğerlerini yönetecek ve onlara emirler verebilecek.

Armed and Dangerous'un iddialı olduğu bir başka konu da kaplama ve modelleme. Özellikle grafik motoru bu konuda oldukça iyi iş çıkaracağa benziyor. Yapımcıların belirttiğine göre, modellemeler ve kaplamaları tamamlandığında bekledikleri kadar iyi görüntü elde etmişler. Görüntü kalitesini yüksek tutarken bir yandan da bilgisayarları yormayacak kadar esnek bir motor oluşturmuşlar.

Fizik motoru ise içinde ayrı ayrı özellikleri taşıyor. Bunlardan en önemlisi bez bebek (rag doll) motoru. Buna göre canlı modeller gerçeğine uygun bir şekilde hareket edebilecekler ve etraftaki nesneler ile daha gerçekçi etkileşimde bulunabilecekler. Ayrıca fizik motoru patlama efekti gibi görsel efektleri daha gerçekçi uygulayabilen bir yapıya sahip. Örneğin bir patlama sonucu modelin etrafındaki nesneler sarsılacak, etrafa dağılacak ya da yok olabilecek. Yapımcılar multiplayer modunun bulunup bulunmayacağına dair herhangi bir açıklama yapmıyor şimdilik. Fakat internet üzerinden oyuna eklentiler indirilebileceğini belirtiyorlar.

Uzun zamandır suskun kalan Planet Moon yapımcıları yeteneklerini bir kez daha Armed And Dangerous'ta göstermeye kararlı. Ne kadar başarılı olacaklarını bekleyip göreceğiz.

M. İberia Aydın

Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow

Sam Fisher karanlıkların içinden sessizce macerasına devam ediyor

Çıkış Tarihi: 26/03/2004
Tür: Taktik/Aksiyon
Yapımcı: UbiSoft
Dağıtımcı: UbiSoft
www.pandora tomorrow.com

Tom Clancy imzası taşıyan oyunların bir başka havası vardır. Hikaye harika bir şekilde oyuna aktarılır ve bir o kadar da sürükleyici olur. Geçtiğimiz aylarda çıkan Splinter Cell de ismindeki Tom Clancy imzasını başarı ile taşıyordu. Her ne kadar Tom Clancy yazmış olmasa da yapımcılar oyunu geliştirmeye başlamadan önce Tom Clancy'ye danışmışlar ve piyasaya öyle sürmüşlerdi. Böylece neredeyse PlayStation'ın Metal Gear'ına denk gelen bir gizlilik/aksiyon oyunu ortaya çıkmıştı. UbiSoft oyunun elde ettiği başarıyı gördü, devam oyununu yapmaya karar verdi ve bu anı bekleyen bizler de heyecanlanıp konuyu derinlemesine araştırmaya karar verdik. Ama işlerin çok da düşündüğümüz gibi gelişmediğini, şimdilik Pandora Tomorrow hakkında çok az bilgi sızdırıldığını belirtmeliyim. Bu kısıtlı bilgiler arasından toparlayabileceklerimiz şöyle:

Hikaye tanıdık

Pandora Tomorrow ilk oyun ile aynı konuya sahip. Yine oyunun baş kahramanı Sam Fisher ile NSA'in verdiği görevleri yerine getirmeye çalışacağız. Tabii ki Pandora Tomorrow ilk oyundan farklı mekanlarda geçecek. Fakat yapımcılar şimdilik oyunun geçeceği yerleri ve tam konusunu açıklamıyor. Fakat ilk oyuna göre daha fazla mekan bulunacağı ve daha detaylı olacakları kesin.

Yeni oyunla birlikte grafikler de geliştiriliyor. Unreal motoruna sahip olan Splinter Cell gibi, Pandora Tomorrow da aynı motoru kullanıyor. Grafiklerde gözle görülür oranda oynama yapılıyormuş. Yapımcılar, kaplamaların ve modellemelerin geliştirilmesi dışında özellikle ışıklandırma üzerinde çalıştıklarını söylüyorlar. Böylece gizlilik öğesini daha da artırmayı planlıyorlar. Fakat tüm bu özellik artışı zaten Splinter Cell'de yüksek olan sistem gereksinimini Pandora Tomorrow'da daha da arttıracak.



Sam Fisher şekilde de görüldüğü gibi yine gözünü budaktan sakınmıyor.

Splinter Cell, Playstation'ın Metal Gear'ı ile yarışabilecek derecede iyi bir aksiyon oyunuydu. Fakat bir yönü ile ondan eksik kalıyordu. Metal Gear her şeyi ile etkileşimli, film gibi bir yapıya sahipti. Ubi Soft bu eksiği fark etmiş olacak ki, oyuna daha fazla etkileşim ve ara demo eklemeye karar vermiş. Her ne kadar Metal Gear serisine özenilmiş gibi görünse de oyuncular için sevindirici bir haber. İlk oyunda zaten yeterince vurgulanmış olan gerçekçilik, Pandora Tomorrow ile zirveye çıkacak gibi gözüküyor.

Ekipmanlarda şimdilik herhangi bir değişiklik yapılmamış. Yine Sam Fisher'ın iki adet silahı ve bir sürü teçhizatı bulunuyor. İki tane silah az gelebilir belki, fakat Fisher fazla çatışmaya girmediği için yeterli. Ayrıca F2000 M.A.W.S. çok amaçlı bir silah ve her türlü isteği karşılayacak yeteneğe sahip.

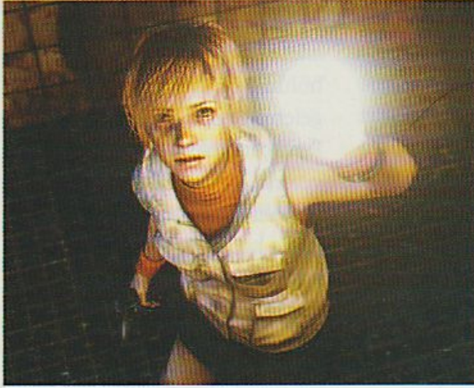
En can alıcı yenilik ise eklenecek multiplayer desteği. Akıllarda sessizlik, gizlilik gerektiren ve yavaş oynanışa sahip bir oyunun multiplayer olarak nasıl oynanacağı şeklinde bir soru oluşabilir. Yapımcılar oyuncuların internet üzerinden online olarak veya seri bağlı bilgisayarlar ile takım halinde oynayabileceklerini belirtiyorlar. Ayrıca yine gizlilik tabanlı deathmatch (önüne geleni öldür) modu da olacak. Bu mod oldukça ilginç olacak gibi. Çünkü deathmatch genel olarak hızlı bir şekilde oynanır, fakat gizlilik tabanlı bir mod olması sebebiyle daha yavaş bir yapıya sahip olacak. Oyuncular tek kişi olarak ya da takımlar halinde deathmatch modunu oynanabilecek.

Splinter Cell çoğu oyuncuyu kendisine hayran bırakmayı başardı. Şimdi ününü Pandora Tomorrow ile devam ettirmek niyetinde. Zaten bu aralar piyasaya ardı ardına birbirinden iyi bir sürü oyunu çıkartmayı başaran Ubi Soft (her ne kadar oyun yapımından çok dağıtım üzerinde dursa da) bir kez daha oyun severleri mutlu edecek gibi.

M. İberia Aydın

Sessizliği sağlayın ve başlayın...

Bir hafta daha geçti ve yine oyunlar, demolar, videolar, dantel örtü misali wallpaper'lar gelmeye devam etti. Biz bu hafta Silent Hill demosunu (450 MB, nurtopu gibi maşallah)koyduk CD'ye, diğerlerine pek yer kalmadı. Ama siz olsanız da aynısını yapmaz mıydınız?



demo

Silent Hill 3

Silent Hill'in nihayet PC'ye gelişini kutladığımız bu demosunda hem oyunu tanıtan güzel bir filmle karşılaşıyoruz hem de o harika atmosferiyle tüylerimizi ürperten kısa bir bölümü oynuyoruz. Ürkeceksiniz.

Devil Whiskey

Hikayesi Atlantis mitlerine kadar geri giden bu RPG oyununda kısa bir maceraya atılıyoruz. Alışılagelmiş RPG oyunlarından biraz farklı oynanış tarzıyla oyun Eye of the Beholder'ı andırıyor.

Ford Racing 2

Araba yarışlarında çeşitlilik isteyenler için Ford Racing değişik bir alternatif olabilir. Adından da anlaşıldığı gibi yalnızca Ford marka arabaların bulunduğu bir oyun. Demoda yalnızca iki araba ile 2 bölüm oynayabiliyoruz.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda: 'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Scorched 3D

Eskiden karşılıklı top atarak birbirimizi yok etmeye çalıştığımız bir oyun vardı. Bu kez her şey 3D. Üstelik kazandığınız paralarla silah ve ekipman da alabiliyorsunuz.

Superball Arcade Mania

DxBall tarzında bir oyun daha. Topun aşağı düşmesini engelleyerek ekrandaki blokları yok etmeye çalışıyorsunuz. Demoda 5 bölüm var.

Railroad Pioneer:

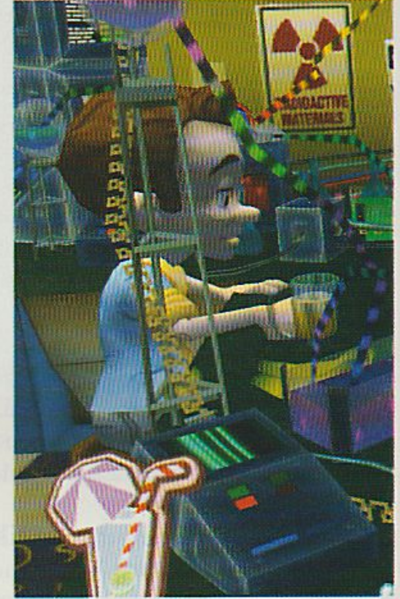
İlk bakışta Railroad Tycoon'u andıran bu oyunda ana amaç, eski Amerika'nın tren yollarını inşa etmek. Ancak oyuna biraz tehlike savaşçı üniteler ve değişik üretim seçenekleriyle ilginç bir hava katılmış.

araç

- DivX 5.1
- Winamp 3.0
- Winamp Black & White Plug In

ScreenShots

- Falcon 4.0 Gold
- Joint Operations
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- Neverwinter Nights: Shadow of the Underdark
- Singles: Flirting Yout Life
- The Sims: Busting Out
- Duelfiled
- Duke Nukem
- Freedom Fighters
- Gran Turismo A-Spec
- Medal of Honor: Frontline
- Syphon Filter 3



video

Leisure Suit Larry: Manga Cum Laude

Bir efsane olan ve her seferinde bize gülme krizleri geçirten Larry serisinin, son oyununun videosu.

Evil Genious

Ne kadar kötü olabildiğimizi test edebileceğimiz ve dahi ama kötü bir adamı canlandırdığımız bu oyunun videosunda oyun içi görüntülere yer verilmiş.

Goblin Commander

Hepimizin yakından tanıdığı Goblinleri komuta ettiğimiz bu Real Time Strateji oyununun görüntülerini bu videoda izleyebilirsiniz.

Second Life:

Son zamanlarda hızla artan devasa online oyunlar kervanına yeni katılacak olan Second Life'ın videosu.

İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelemelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



Call of Duty S.10

Yine mi iş?

Biliyor musunuz? Görevden kaçmak tembelliktir, tembellik kötü bir şeydir, kötü olduğunu bile bile bir şeyi yapmak daha da kötü bir şeydir ve bunun sonu da yoktur. O yüzden biz hiç sesimizi çıkarmadan, mırın kırın etmeden işimiz yapıyoruz. Nedir? Size kalsa hemen cevabı yapıştırırsınız: "Oyun oynuyorsunuz!" E, evet, tamamen yanlış değil. Oynuyoruz. Ama bir sorun bakalım niye? Çünkü işimiz bu. Göz ardı edilen kısım ise bunları bir de yazmak durumunda oluşumuz. Aslında mesela bazı haftalar dergiyi basmak yerine Perşembe günü sabah saatlerinde siz ProGamer okuyucularının tümüyle buluşsak... Biz oyunları anlatsak, şurası iyi, burası olmamış diye. Konuşarak halletsek? Hmm, olmaz galiba? Olmaz der gibi baktınız? Neyse yine de bunu bir düşünün...

Geçen haftanın sorusu vardı ya, hani Max Payne'in peşine düştüğü dilberin adını sormuştuk. Hatırladınız di mi? Yanıt Mona idi. Birçok yanıt aldık ve hata yapan olmamasından Mona'yı zaten unutamadığınız anlaşılıyor. Neyse, cevabı bilen yüzüncü okurumuz İstanbul'dan Tunç Sadırcı oldu. Kendisini kutluyoruz...



Worms 3D 14



Empires Down of the Modern World 16



Warhammer 40,000 Fire Warrior 20



Fame Academy 21



Warlords IV: Heroes of Etheria 18

CALL OF DUTY

"Savaşın amacı vatan uğruna ölmek değil, bir başkasının kendi vatanı uğruna ölmesini sağlamaktır."

General Patton

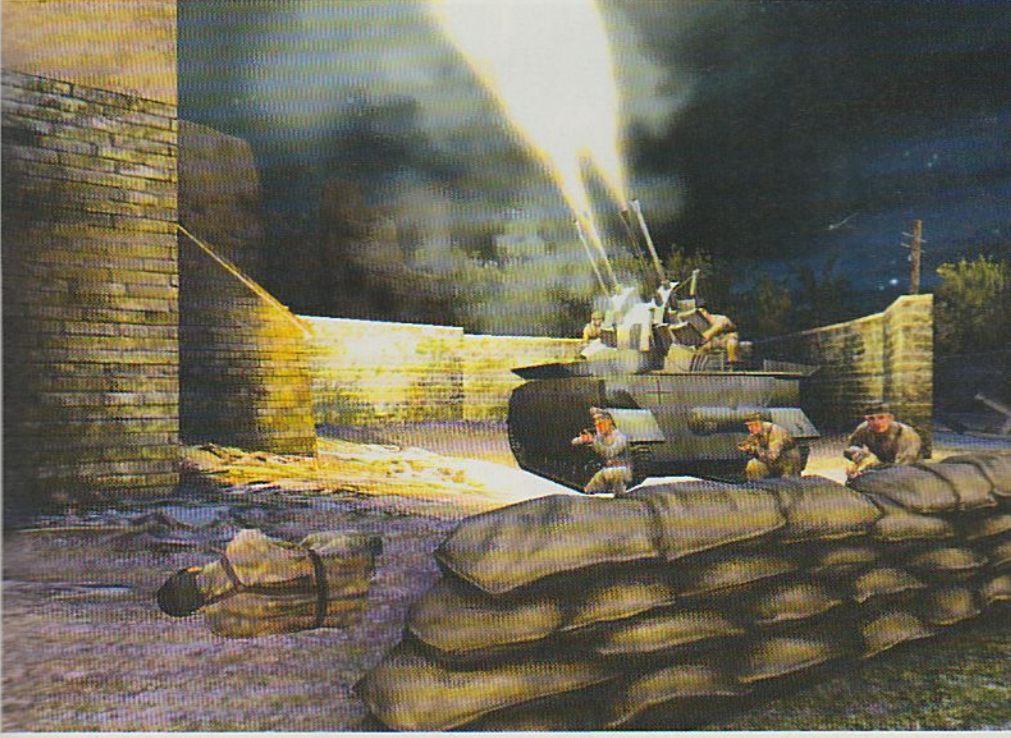
TÜR: FPS **ÜRETİCİ:** Infinity Ward **DAĞITIMCI:** Activision www.activision.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 700 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 1.4 GB hard disk alanı

İkinci Dünya Savaşı son birkaç senedir oyun yapımcılarının en sevdikleri konu. Commandos, BF 1942, Medal of Honor derken vaktimizin önemli bir kısmını İkinci Dünya Savaşı'nın cephelerinde geçirir olduk. Asıl ilginci İkinci Dünya Savaşı oyunlarının birbirinden güzel olması. Şöyle durup bir düşündüğümde aklıma bir dolu iyi oyun gelirken vasat bir İkinci Dünya Savaşı oyunu bulmakta zorlanıyorum. Ama görünen o ki uzunca bir süre gelmiş geçmiş en iyi İkinci Dünya Savaşı oyunu denince aklımıza gelen ilk isim Call of Duty olacak.

Tıpkı Medal of Honor gibi Call of Duty de tek bir hikayeyi takip etmek yerine size art arda gelen görevler sunuyor. Ancak görevler gerçek tarihi olayların sırasını takip ediyor ve Medal of Honor'a göre daha fazla birbiri ile ilgili. Oyuna, Normandiya çıkartması öncesi düşman hatlarının gerisine indirme yapan Amerikan birlikleri içindeki sıradan bir asker olarak başlıyorsunuz. Paraşütünüz ile inip sessiz tarlalarda ilerlerken karşınıza çıkan bir iki Alman nöbetçiyi kolayca haklıyorsunuz. Ama bu sakin ortam, fırtına öncesi sessizlikten farksız. Çünkü siz diğer paraşütçülerin indirileceği yere işaret cihazını bırakır bırakmaz gökyüzünden süzülen paraşütler, siren sesleri, uçaksavar ve makineli tüfek sesleri dört bir yanı dolduruyor. Cehenneme dönen bu tarlada kalp atışlarınızın hızını kontrol etmeniz mümkün değil ve bu heyecan oyunun sonuna kadar hiç durmadan devam ediyor.

Yeni cepheler

Oyunun ilk görevlerinde 101st Airbone'un bir üyesi olarak Normandiya çıkartması öncesi ve sonrasındaki görevlerini oynuyorsunuz ve bu görevler insana sık sık Band of Brothers dizisinin ortasına düşmüş gibi hissettiriyor. Bence en iyi İkinci Dünya Savaşı yapımlarından biri olan Band of Brothers dizisini


Call of Duty'deki işiniz, İkinci Dünya Savaşı'nın, bir mezar taşından başka madalya kazanamamış isimsiz kahramanlarından birini oynamak.

izlediyseniz St Mere kilisesinin ele geçirilmesi ve Brecourt Manor'a saldırı size tanıdık gelecek.

Oyunun ikinci bölümünde ise bir İngiliz askerini oynuyorsunuz. Pegasus köprüsünün ele geçirilip savunulmasını konu alan iki görevin ardından SAS'a katılıp Almanlara karşı birkaç sabotaj görevi düzenliyoruz. Bu görevler genelde yalnız olduğumuz ve bu yüzden MoHAA'yı andıran bölümler.

Oyunun en çarpıcı kısmı ise bir Rus askerini oynadığımız son görevleri. "Bir adım daha geri gitmek yok!" sloganı ile geri çekilmeyi durdurup Stalingrad'ı geri alma çabasında olan Rus ordusunda işler hem oyunun ilk iki bölümüne göre daha zor hem de daha epik. Rus görevlerinden ilki olan Volga nehrini geçiş, Medal of Honor'ın Omaha çıkartması görevine oldukça benzer. Ama kat kat daha iyi. Hemen ardından gelen Kızıl Meydan'ı ele geçirme görevi de akıllardan silinecek gibi değil. Bu iki bölümde de aklımız hemen "Enemy at the Gates" filmine kayıyor. Oyunun başında basit bir asker olan bu Rus kahramanımız da zamanla sivriliyor ve sonunda bir tank birliğinde görev alıyor. Böylece bir bölümde tank kullanma zevkini de tadıyorsunuz. Oyun Riechtag'a Rus bayrağı çekene kadar devam ediyor ve bitmeden önce İngiliz ve Amerikan dostlarımızı birer kere daha hatırlıyoruz.

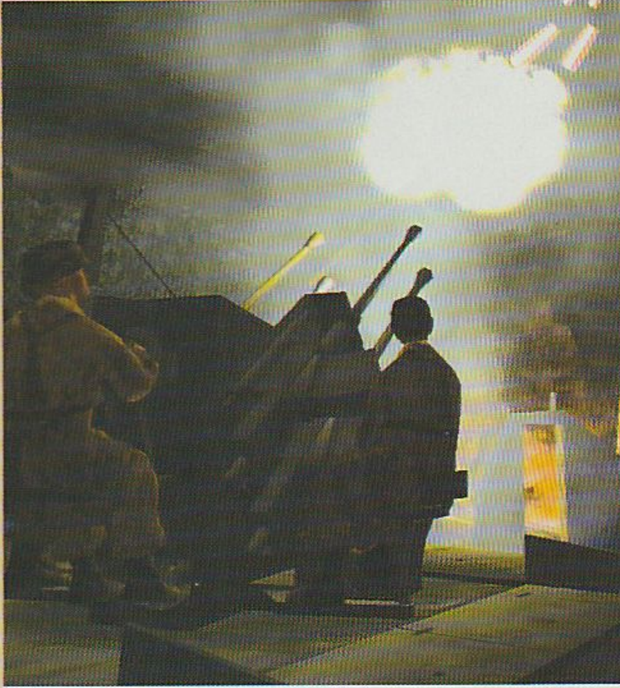
Oyunun sizin oynayışınıza ve seçtiğiniz zorluk derecesine göre 8-14 saat arasında değişen süresi kısa gelebilir. Ama bunun asıl sebebi oyunu bir an olsun sıkılmadan, tek nefeste oynayıp bitirmeniz. Bu başbakanın konuşmasını dinlediğiniz 15 dakikanın sevgiliniz ile geçen harika bir üç saatten daha uzun gelmesi gibi bir şey. Zaten bizim için önemli olan oyunun süresinin uzunluğundan çok nasıl geçtiği değil mi? Call of Duty'nin birbirinden heyecanlı epik görevlerinin zihninize kazınacağından şüpheniz olmasın. Ne Volga'yı geçişinizi ne de Pegasus köprüsündeki direnişinizi asla unutmayacaksınız, bir de eski Fransız arabalarına antipatiniz doğabilir ama bunun sebebini oyunu oynayınca kendiniz görürsünüz.

Omuz omuza

Call of Duty'i özel kılan sadece görevlerin epik yapısı değil, oyunda kendinizi sık sık cephedeki herhangi bir asker gibi hissetmeniz. Görevlerin çoğunda çevrenizde sizinle omuz omuza mücadele veren askerler var ve çatışmalar oldukça kalabalık. Zaman zaman zor anınızda yetişip hayatınızı kurtarıyorlar ve çok daha fazla zaman da siz onların hayatını kurtarıyorsunuz. Tek başınıza olmamanın en büyük etkisi çarpışmaların çok daha ateşli geçmesi. Çevrenizi silah ve patlama sesleri doldurduğunda kendinizi yıkık bir duvarın dibinde "Şimdi ne yapmalıyım?" diye düşünürken bulabiliyorsunuz. Hiçbir noktada çevrenizdeki askerleri komuta etmek durumunda değilsiniz. Genelde ekip içindeki bir yüzbaşı veya çavuş veriyor komutları. Onların dediklerine kulak kabartmanız ve uyarılarını dikkate almanız çok önemli. Mesela komutanınız ilerlerken durmamanızı söylediyse durmadan koşmakta fayda var. Birlikte hareket ettiğiniz ekip ile uyumlu olmayı ve birlikte hareket etmeyi başaramazsanız oyun oldukça zorlaşıyor ve belirli bir noktada kilitlenip kalabiliyorsunuz.

Ekip içinde olmanın işleri gereğinden fazla kolaylaştırdığını da düşünmeyin. Hâlâ askerlerin çoğunu siz vuruyorsunuz ve grubun ilerlemesi sizin ilerlemenize bağlı. Pek çok görevde siz geri çekilirseniz (mesela geride kalan sağlıkları toplamak için) ekip de sizinle birlikte geri çekiliyor. Ayrıca ekibinizi kollayıp kendinizden önce onları düşünmeniz gerekiyor zaman zaman. İlk Amerikan görevlerinde vurulan bir askerin yerini hemen arkadan gelen başka bir asker dolduruyor ama özellikle Rus görevlerinde yanınızdakilerin ölmesine izin verirseniz tek başınıza kalıyorsunuz. Özellikle "Pavlov's House" görevinde evi savunurken cesur


O dönemin Rus ordusuyla Amerikan ordusu arasındaki imkan farklarını da göreceksiniz.





Düşmanlarınız da en az sizin kadar çaresiz ve cesur. Dikkatli olun!

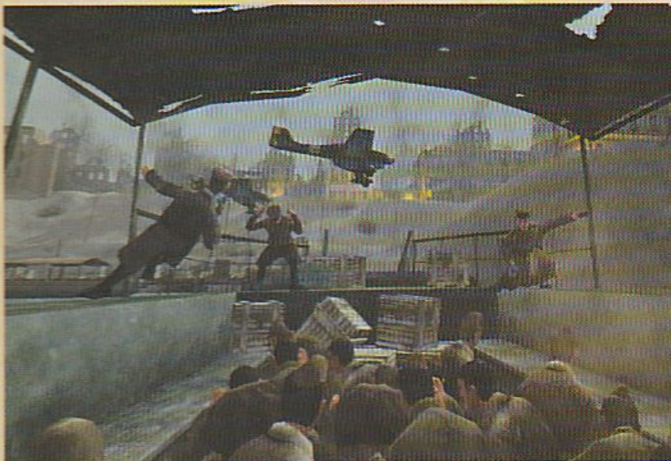
Birçok filme konu olan İkinci Dünya Savaşı'nı ele almasına rağmen, Call of Duty sinema diline pek rağbet etmeyen bir oyun.

davranıp size söylendiği gibi tankları zamanında temizlemezseniz bütün silah arkadaşlarınız ölüyor ve tek başınıza üzerinize gelen 30 askere karşı savaşmak zorunda kalıyorsunuz.

Oyundaki yapay zekâ genelde iyi. Oyunda kullanılan özel animasyon ve yol bulma sistemi sayesinde adamlarınız kendilerini kollayarak oldukça mantıklı ilerliyorlar. Yapay zekâ saklanmayı, köşelerden kafayı uzatıp ateş etmeyi, doğru yerde el bombası atmayı gayet iyi biliyor. Ayrıca bir ekip gibi çalışıyorlar. Her iki taraftaki askerler de çatışmayı kapsayacak, açık nokta bırakmayacak şekilde yer alıyor. Yapay zekâdaki tek sorun bazen askerlerin birbirini görmemesi. Mesela bir aralıktan 3-4 adamınız geçip gidiyor ve siz de orada düşman olmadığını düşünerek gayet rahat koşturuyorsunuz ve duvarın arkasında bekleyen bir düşman sizi vurabiliyor. Orada düşman varsa neden koşup geçtiniz, düşman ordaysa neden size ateş etmedi de beni bekledi diye düşünmeden edemiyorsunuz.

Eski ekip, yeni oyun

Böylesine harika bir oyunun, geliştirici Infinity Ward'ın ilk oyunu olduğunu duymak sizi şaşırtabilir. Aslında bu çok da büyük bir sürpriz değil. Çünkü Infinity Ward ekibinde Medal of Honor'ı yapan ekipten 22 kişi bulunuyor ve bunlara projenin beyinleri de dahil. Oyunun Medal of Honor ile benzerliğinin de sebebi bu. Büyük bir ekibin yuvadan ayrılıp kendi başlarına çok benzer bir oyun yapmaya girişmeleri gerçekten cesaret isteyen bir şey. Ama sonuçta ortaya çıkan oyunun Medal of Honor'dan çok daha iyi olduğunu görmek onları rahatlatmış olsa gerek.



Oyunun en etkileyici bölümlerinden biri burası. Oyunun atmosferi gerçekten çok çarpıcı.

Oyunun Medal of Honor ile tek ortak yanı ekip değil. İki oyunun kullandığı grafik motoru da aynı. Infinity Ward, RtC Wolfenstein motorunu alıp oldukça geliştirmiş. Yani Call of Duty'de kullanılan grafik motoru için Quake 3 motorunun gelişmişinin gelişmişi diyebiliriz. Ancak grafikler bu motordan bekleyebileceğinizin çok ötesinde. Bunun sebebi Infinity Ward'ın grafik motorunun T&L render sistemini bir sahnede 200.000 poligon çizebilecek kadar geliştirmiş olması. Bu sayede Call of Duty'de çok geniş kompleks haritalar, ortalıkta koşturan onlarca asker ve aksiyon aynı anda yer alabiliyor. Karakterlerdeki detay hemen hemen Medal of Honor ile aynı. Ama haritalar çok çok daha iyi gözüküyor. Bu karşılaştırmayı özellikle Omaha sahnesi ile Volga sahnesi arasında yapabilirsiniz. Böylece Call of Duty'nin çok daha güzel gözüktüğünü rahatça görürsünüz.

Üstelik oyunun sistem gereksinimleri de oldukça düşük. Piyasaya son dönemde çıkan aksiyon oyunları içinde sistemi en az zorlayanlardan biri. Ayrıca oyunun yükleme süreleri de çok kısa. Vurulduğunuz an bir iki saniye içinde son kaydınıza dönebiliyorsunuz. Oyunda teknik olarak bizim gözümüze çarpan tek hata öldüğünüz veya yakınınızda patlama olduğunda devreye giren "blur" efektinin ATI kartlarında düzgün çalışmaması oldu. Bunun haricinde oyun kusursuz.

Zafer Marşı

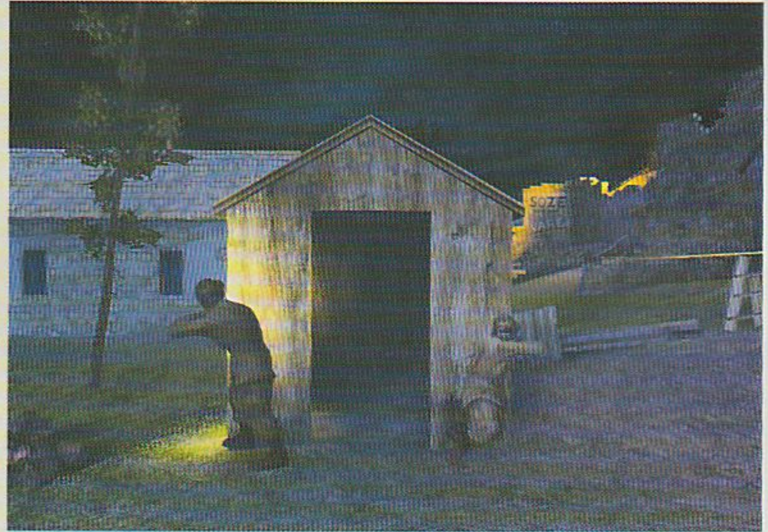
Oyunun grafiklerine dalıp da ses ve müzikleri kulak ardı etmeyin sakın. Çünkü bu konuda ekip muhteşem bir iş çıkarmış. Kafanızın üzerinden geçen mermilerin vızıltısından, M1'inizin "çlink" diye atan şarjörüne kadar tüm efektler muhteşem. Havan toplarının düşerken çıkardığı uğultudan ne yöne düşeceklerini, kurşun ve ayak seslerinden düşmanın ne yönde olduğunu hissedebiliyorsunuz. Bu yüzden oyunu iyi bir kulaklıkla oynamanızı tavsiye ederim. Üstelik

oyun oldukça gürültülü ve sesi iyi açmazsanız atmosferden çok şey kaybetmiş olursunuz.

Call of Duty müzikleri konusunda da tam not almayı hak ediyor. Çünkü müzikleri hem iyi hem de çok doğru kullanılmış. Özellikle Pegasus Köprüsü ve Kızıl Meydan'da atmosferi muhteşem yapan şeylerin başında geliyor. Mesela Pegasus köprüsünü koruyorsunuz, dört bir yandan bitip tükenmek bilmeyen Alman asker ve tank yağmuru sürüyor. Canla başla bir iki askeri vurup dönüp tanksavar kapıp bir tank patlatıyor hemen tüfeği çekip vuracak asker arıyorsunuz. Dört bir yanınızda mermiler vızıldıyor ve durum gerçekten ümitsiz. Bu sırada çalan müzik tam da şu "iyi kahramanların bir amaç uğruna öldüğü hüzünlü ama mağrur" film sahnelerinde çalan marşlardan. O çaresizlik anında size umut veriyor ve boşuna ölmeyeceğinizi fısıldıyor kulağınıza. Müziğin etkisine kendimi o kadar kaptırmışım ki bir ara öleceğimi bile bile sığınaktan çıkıp bir tanka saldırdım. Tank havaya uçarken ben çoktan ölmüştüm ve aslına bakarsanız çok mutluydum. Çünkü o tankı durdurmazsam köprüyü kaybedebilirdik, çünkü silah arkadaşlarımı öldürebilirdi, çünkü yapmam gereken buydu. Ama diğer yandan bölümü baştan yükleyip görevi tekrar oynamam gerekiyordu. Benim ölmem demek oyunu kaybetmek demekti. Ama o atmosfer içinde oyunu kaybetmeyi değil, sadece köprüyü savunmayı düşünüyorsunuz. Zaten Call of Duty'nin en büyük başarısı bu atmosferi size yaşatabilmesi.

Multiplayer

Call of Duty'nin multiplayer yapısı da çok başarılı. Medal of Honor ve Battlefield 1942'ye göre daha hareketli ve aksiyona yatkın bir yapısı var. Bu yüzden biraz daha Counter-Strike gibi oynanıyor. BF 1942'de olduğu gibi uzman askerleri oynadığınız bir multiplayer modu da yok. Klasik Deathmatch ve Team Deathmatch'e ek CS'deki gibi bir bomba kurma modu (Search and Destroy) ve bir tarafın diğerinin dokümanlarını çalmaya çalıştığı (Retrival) iki yeni mod var.


Sadece gözlerinizi değil kulaklarınızı da dört açmalısınız. Her an üstünüze bir top mermisi gelebilir.

Call of Duty'deki en eğlenceli multiplayer modu ise "Behind the Enemy Lines". Burada sunucudaki oyuncu sayısına göre az sayıdaki asker Amerikalı, geriye kalan çoğunluk ise Alman olarak başlıyor. Almanlar Amerikalıları vurunca onların yerine geçiyor ve Amerikalı olarak kaldığınız sürece puan topluyorsunuz. İşin pis tarafı Almanlar radarlarında Amerikalıların yerini görebiliyor. Yani birini vurup Amerikalı olduğunuz an bir iki saniye içinde düşmanın tepenize bineceğini biliyorsunuz. Bu modun güzel tarafı sadece 4-5 kişi olsanız bile oyunun zevk veriyor olması.

Multiplayer'da Call of Duty'nin getirdiği bir yenilik de "Killcam". Vurulduğunuz zaman ölümünüzden önceki 5 saniyeyi düşmanın gözünden izliyorsunuz. Böylece nasıl vurulduğunuzu görebiliyorsunuz. Muhtemelen pek çok kişi uygu ladıkları taktik belli olacağı için sevmeyecektir. Ama bana sorarsanız sotecileri, hilecileri tespit etmemizi sağlayacağı için çok iyi düşünülmüş. Üstelik oyuncuların birbirlerinden taktik öğrenmesinde ne sakınca olabilir ki?

En iyi FPS mi?

Call of Duty hakkında bu kadar iyi şey söyledikten sonra şunu sormak lazım. Bu oyun acaba gelmiş geçmiş en iyi FPS olabilir mi? Bunun cevabı kişiden kişiye değişecektir ama bana sorarsanız gelmiş geçmiş en iyi WWII oyunu ve herkesin listesinde en iyi üç FPS arasına girmeli. Call of Duty kesinlikle bu yıla damgasını vuran, hiçbir oyuncunun kaçırmaması gereken bir baş yapıt.

Serkan Ayan


Oyunda kendinizden başka kimseyi yönetemiyorsunuz ama hayatta kalma şansınızı artırmak için onlara ihtiyacınız var.

PRO PUAN

✓ Sıradan bir asker olma hissi, muhteşem atmosfer, sorunsuz bir oyun.

✗ Her güzel şey gibi bitiyor.

Call of Duty tek kelime ile muhteşem.

95

Worms 3D

TÜR: Sıra tabanlı strateji **ÜRETİCİ:** Team17 **DAĞITIMCI:** Sega Europe www.worms3d.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Tarihin en korkunç oyunu geri dönüyor!

Onlar ki bir acımasız, onlar ki son derece silahlı ve tehlikeli ve onlar ki bizleri gülmekten kırıp geçiren... Evet, evet doğru tahmin ettiniz. Tüm sevimlilikleriyle kurtçuklar yeniden aramızda. Üstelik utanmadan bir de 3. boyutu keşfederek iyice işi çığrından çıkarmışlar. Önceki oyunlarında arkadaşlarımızla birlikte saatlerce gülme krizleri geçirdiğimiz Worms'un bu üç boyutlu versiyonunda da kahkaha tufanı kaldığı yerden devam ediyor.

Bir zamanlar saatlerce başından kalkamadığımız Worms yine bizi ekran başına bağlayacak gibi görünüyor. Worms 3D genel olarak önceki Worms'lar ile aynı frekansta tasarlanmış. İlk oynayışta 3 boyutlu ortam küçük kurtçuklarımızın sevimliliklerini biraz alıp götürmüş gibi gelse de bir süre oynayıp yeni boyuta alıştıktan sonra oyun size son derece eğlenceli dakikalar geçirtebiliyor.

Watch this!

Oyun, bölüm yapısı olarak Worms Armageddon'a son derece benzer bir yapıda tasarlanmış. Worms 3D'ye alışmanız için düzenlenmiş olan bir dizi eğitim bölümü son derece başarılı. Üçüncü boyut devreye girdiği için oyunun kontrolleri bir hayli zorlaşmış. Bakış açıları, kurtçukları hareket ettirme, ateş etme derken insanın eli ayağına dolaşıp kendi kafasına bazuka salladığı durumlar başlangıçta bir hayli fazla yaşanabiliyor (tecrübeyle sabittir). Ancak eğitim bölümlerini hakkını vererek tamamladığınızda oyuna oldukça ısınıyorsunuz.

Görev bölümleri önceki Worms'lara oranla çok daha zor. Bunun en büyük nedeni ise oyunun üç boyutu olması. Haritada bir yerden bir yere gitmek ya da diğer kurtçukların nerede olduğunu bulabilmek için size verilen zaman genel olarak son derece kısıtlı oluyor. Öyle ki bazı bölümlerde ancak son bir iki saniye içinde ateş etmeye fırsat bulabiliyorsunuz. Bunun yanında bölümler ilerledikçe verilen silahların kısıtlanması ve düşmanlarınızın her attığını vurmaya başlaması da işinizi oldukça zorlaştırmaya başlıyor. İşte bu noktadan sonra işiniz yalnızca düşmanları vurmak yerine stratejik noktalardan saldırıp geri çekilerek mümkün olduğunca düşmanın size zarar vermesini engellemeye çalışmanız gerekiyor. Ancak garip bir şekilde bu zorluk seviyesi sizin sinirinizi bozmak yerine oyundan daha çok zevk almanızı sağlıyor (ya da hepten Worms manyağı olduğunuzu kabul edin, ya da bir dakika, önce ben kabul edeyim).



Hup, hup... Birazdan suya uçacak olmanın verdiği gerginlikle gözleri nasıl da kocaman açılmış, vurun gitsin!

Bölümler önceki Worms'daki gibi son derece eğlenceli tasarımlarla karşımıza çıkıyor. Ayrıca bölümleri bitirdiğimizde karşımıza çıkan ara demolar ise katıla katıla gülmenizi sağlayacak cinsten. Özellikle Old Women ve Matrix temalı olan ara demolar oturduğunuz sandalyeden yere doğru yuvarlanmanızı sağlayacak kadar dramatik sonuçlar doğurabiliyor. Bölümleri bitirdiğinizde önceki Worms'lardan farklı olarak etkinleştirebileceğiniz yeni özellikler var. Bunlar Concrete Donkey gibi efsane olmuş süper silahlardan, oynadığınız bölümlerin haritalarına kadar çeşitlilik gösterebiliyor. Bu yeni özellikleri multiplyer ya da single olarak oynayacağınız klasik Worms maçlarında kullanabiliyorsunuz.

You'll regret that!

Oyunda etkinleştirilen en önemli özelliklerden biri de Challenge haritaları. Bunlar Worms Armageddon'dan hatırladığımız, zamana karşı çeşitli görevleri yerine getirmeye çalıştığımız oyunlardan başkası değil. Siz campaign bölümlerini bitirdikçe yeni açılan Challenge bölümlerinde zamana kaşı yarışarak belli başlı silahlardaki yeteneklerinizi geliştirebilirsiniz. Özellikle yeteneğin son derece ön plana çıktığı Worms'da silahlardaki yeteneğiniz oyunda ilerlemeniz için size son derece yardımcı ola-



Rakibinizin aptal surat ifadesi sizi yanıltmasın, az sonra canınız çok yanacak.

cak. Ancak oyun konusunda benim gibi şanslıysanız; burnunuzun dibinde patlaması gereken bazuka gidip, vurulması neredeyse imkansız olan son düşmanınızı öldürdükten sonra, "Aaa bölüm bitti" gibi bir yorum yaparak çevrenizdekileri hayretler içinde bırakabilirsiniz.

Ancak tüm eğlencenin sadece bu birkaç oyun moduyla sınırlı kalacağını zannediyorsanız son derece yanılıyorsunuz. Tüm vahşetiyle (!) bizleri bekleyen Worms'un vazgeçilmez multiplayer modu da Worms 3D ile birlikte tekrar bizlerle buluşuyor. Envayi çeşit multiplayer seçeneği arasından istediğimiz her türlü ayarı değiştirerek istersek arkadaşlarımızla istersek de WormNet üzerinden tüm dünya vatandaşlarıyla oyun oynayabiliyoruz. Yeni eklenen araç, gereç ve de tabii ki silahlarımızla birlikte düşmanlarımızın hakkından gelmeye çalışıyoruz. Mutliplayer bölümünde her türlü ayarı değiştirebilmemiz bize oldukça fazla seçenek sunuyor. Özellikle eklenen slot makinesi ile ister rastgele ister kendi seçtiğimiz bir şekilde oyunu etkileyen özellikleri belirleyebiliyoruz. Bu özellikler tüm silahların iki katı hasar vermesinden, koyunlu silahların etkilerinin artmasına kadar ilginç seçenekleri bizlere sunuyor.

Run Away!

Tüm bulardan bahsetmişken Worms'un yapıtaşı olan silahlara değinmeden geçmek tabii ki olmaz. Oyuna eklenen yeni silahlar arasında eskilerin yanında çok da fazla ön plana çıkan bir şey yok. Genel olarak Grenade, Bazuka, Shotgun yine bizim en güvenilir dostlarımız olacaklar. Elbette bunlarla birlikte Super Sheep gibi ender bulunan ama bitirici hamleleri yapabileceğimiz çılgın silahlar da cephanelerimiz arasında yerini almış kullanılmayı bekliyorlar. Worms 3D'de silahlar da üçüncü boyuttan nasibini almış olarak karşımıza çıkıyor. Bunların arasında ise en önemli faktör rüzgâr olmuş. Üçüncü boyut ile birlikte ateşlediğiniz silahların son derece alâkalı yerlere gitmesinin baş mimarı olarak oyunda karşımıza dikilmeyi ihmal etmiyor. Ayrıca Homing Missile, Air Strike gibi silahları kullanırken kullandığımız kuşbakışı kamera açısı bize zaman zaman sorun çıkartabiliyor. Bütün bunların yanında bazı silahlar üzerinde yapılan oynamalar da yok değil. Örneğin Shotgun ile hedefinize nişan alırken crosshair'in sabit durmaması işiniz biraz zorlaştırabiliyor.

Üçüncü boyutun şerefine oyunda yapılan tüm bu yapısal değişiklikler oyunu bir hayli zorlaştırmasına rağmen önceki oyunlara oranla şans faktörünü biraz daha geriye itip ustalığı ön plana çıkardığı için oyuncular açısından aslında çok daha olumlu olmuş. Böylece ileride karşılıklı güle oynaya oynabileceğimiz bir oyunu turnuvalarda görme fırsatını yakalayabileceğiz.



Geleneksel fezaya uçma şampiyonalarından bir enstantane...

Tüm yazı boyunca üçüncü boyut, üçüncü boyut deyip durduktan ve kafanızı ütüledikten sonra oyunun grafiklerinden bahsetmemek saçma olur. Her ne kadar ilk oyunlardaki çizgi-film atmosferi 3D grafiklerle tam olarak yansıtılamamış olsa da yalnızca birkaç saniye kurtların yüz ifadelerine bakmak bile insanı güldürmek için yeterli olabiliyor. Ancak üçüncü boyutun komplike yapısı nedeniyle bazı durumlarda kenar ve köşelere takılabiliyorsunuz. Grafik konusunda Worms'un en güçlü öğelerinden biri olan çevre detaylarında ise herhangi bir bozulma yok. Haritalar aynı absürdlükte ve irili ufaklı objelerin tamamı son derece özenle tasarlanmış.



Kamikazeee!

Oyundaki ses konusuna gelince... Önceki Worms'lara göre sesler biraz daha sönük kalmış gibi. Efekt ve müziklerin son derece başarılı olmasına rağmen bir çoğumuzun tüm işletim sisteminin seslerini bile Worms sesleriyle değiştirdiğimiz zamanlara göre oyuna asıl havasını katan kurtçukların konuşmaları, bağırışları, laf atmaları bu oyunda biraz daha seyrek kullanılmış.

Worms 3D, serinin atmosferine sadık kalınarak hazırlanmış son derece eğlenceli bir oyun. Son zamanlarda oynarken beni izleyenlerin kahkahalarla güldüğü ender oyunlardan biri olduğunu da açıkça söyleyebilirim.

Alışılagelmiş oyunlardan bunalmış, oyun oynarken ekran başında gülmek isteyen herkes için kesinlikle Worms 3D mükemmel bir seçim olacaktır.

Özberk Ölçer

PRO PUAN


Bu yılın en komik oyunu, bitmek tükenmek bilmeyen bir eğlence


Oyuna alışmak zaman alabiliyor, üçüncü boyutun getirdiği bazı zorluklar var

Bu yılın kaçırılmaması gereken en eğlenceli oyunu **83**

Empires: Dawn of the Modern World

TÜR: Strateji **ÜRETİCİ:** Stainless Steel **DAĞITIMCI:** Activision www.empiresrts.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 600 MHz işlemci, 128 MB RAM, 400 MB hard disk alanı

İnsanlık tarihini şekillendiren en önemli olguya bir bakış daha...



Empires, şekil şemal bakımından Age of serisinin bir parçası gibi ama içerik oldukça değişik.

Tarihin başından beri birçok şey değişti. Buluşlar, felsefe, düşünce akımları yaşadığımız dünya ile birlikte biz insanları da yeniden şekillendirdi. Tüm bu değişime en çok katkıda bulunan ama kendisi hiç değişmeyen tek şey ise savaş. Bilgisayarlarımızda savaş tarihinin aldığı yolu pek çok oyun sayesinde takip ettik, bunlardan bazıları klasikler arasında yer alacak kadar başarılıydı da üstelik. Real-time strateji türünde pek çok oyun bizi yaşanmış tarihi mücadelelerin içine taraflardan biri olarak çekti.

Gerçek zamanlı strateji oyunlarının savaş kavramını küçültmek gibi bir eğilimi vardır. Oyuncular, satranç oynuyormuşçasına, bir ya da birkaç saat gibi kısa bir sürede, onları sonuca götürecek kararlarını uygularlar. Bu durum Stainless Steel Studios'un elinden çıkan oyunumuz Empires için geçerli değil. Age of Empires serisi ve Empire Earth'ün yapımcıları tarafından hazırlanan Empires, türün klişelerini oyuncunun önüne sunmanın bir adım ötesine geçiyor. Oyunda kontrolümüze sunulan ve beş zaman periyodu içinde yer alan dokuz uygarlığın her birinin tamamen ayrı üniteleri, teknolojileri, özel güçleri, ekonomik özellikleri ve oynanma şekilleri olduğu düşünülürse oyunun detay seviyesi bir miktar gözünüzün önünde canlanabilir.

Mızraktan tanksavara

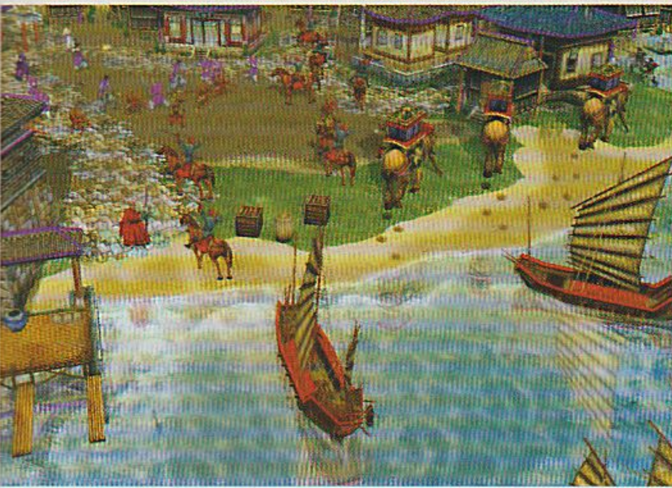
Şövalyelerin üstünlüklerini kabul ettirdiği Ortaçağ'dan İkinci Dünya Savaşı'na kadar beş ayrı dönemde geçiyor Empires ve bu dönemlerde askeri taktiklerin ve birimlerin nasıl değiştiğine birinci elden tanıklık edebiliyoruz. Oyun bu noktada Empire Earth'ün dönemlere ayırma sistemine bağlı kalsa da öncülünden daha az dönem içermesiyle (15 yerine 5) ayrılıyor. Oyunun ilk birimlerine biraz daha güç kazandırmak amacıyla tasarlanmış olan özel güçler ve ülkelerin kendine has özellikleri dışında hemen her unsur tarihi gerçeklere dayanarak oyuna aktarılmaya çalışılmış. Oyun bu noktada Age of Mythology'nin fantastik havasından ayrılırken; tank ve uçak savaşlarının ve oyunun ileri çağlarının varlığı da Empires'ı "Age of" serisinden farklı kılıyor.

Empires, oyuncuların daha önceden RTS türüne yabancı olmadığı, hatta oyun mekanikleri konusunda detaylı bilgiye ve tecrübeye sahip oldukları kabulüyle başlıyor. Bu "bilmeyen oynamasın kardeşim" düşüncesinden ötürü olsa gerek, oynanış ve kurallar hakkında bilgi verecek bir eğitim bölümü de yok. Oyunun Ortaçağ, barutlu silahlar dönemi ve İkinci Dünya Savaşı'nda geçen üç ayrı tek kişilik senaryo modu bulunuyor. Ayrıca ana menüde karşılaşacağınız yeni senaryo ve campaign'lere verilmiş olan destek, yakın bir zamanda genişleme paketleri ile karşılaşacağımızı düşündürüyor. Senaryolarda İngiltere Kralı Aslan Yürekli Richard'ın Fransa ve İngiltere'de, Britanya tahtına sahip olmak için giriştiği mücadeleyi; 16. yüzyılda gerçekleşen Japon işgaline karşı Korelilerin direnişini (böyle bir olayın varlığını da ilk defa duy-



Masal bu ya, 4 tane mavi urbalı gaza gelip kırmızı urbalıların 500 haneli köyünü basar..





Empires'ın her uygarlık için verdiği özel birimler oyunu daha etkileyici bir hale getiriyor.

dum); ya da İkinci Dünya Savaşı'nda General Patton'ın Afrika çöllerinde ve Avrupa'da Almanlarla olan çarpışmalarını yönetebileceğiz.

Oyundaki tüm kaynakları (taş, odun, yiyecek ve altın) ya da tüm birimleri kullanmamıza izin vermeyen bu senaryolar, klasik "üs kur, koru ve düşmanı yok et" düşüncesinden de uzakta. Bu senaryoları bitirmek için başka oyunlarda karşılaşmadığımız derecede özel yöntemler kullanmaya (size bağlı köylüleri silah altına almak, yıkılan binalardan taş toplamak ya da arkanıza bakmadan kaçmak), detaylı bir mikro yönetim yapmaya ve size verilen özel karakterleri kullanmaya ihtiyaç duyacaksınız. Bu yüzden görevler genel olarak oyunun oynanışını öğretmekten uzak.

Oyunun tek kişilik ya da çok oyunculu skirmish modlarının da oldukça dengeli oldukları söylenebilir. Oyunların hangi dönemde başlayacağını ve hangisinde biteceğini seçmek yine oyuncunun elinde ve detaylı bir "random map generator" sayesinde istenilen her tip haritada tekrara yer vermeksizin oynamak mümkün. Ayrıca üretim ile çok kasmadan kısa bir oyun çevirmek ve hemen savaş mevzuuna girmek istiyorsanız basitçe oyunu "Empire Builder" yerine "Action" modunda oynamanız yeterli.

Bana uygarlığını söyle...

Empires'ın gerçek derinliği ile karşılaştığımız "Empire Builder" türü oyunlar da iki aşamaya ayrılmış durumda. Bu ayrım da üçüncü dönem olan İmparatorluklar Çağı ile Birinci Dünya Savaşı arasında gerçekleşiyor. Bu noktada sizden yeni bir uygarlık seçmeniz isteniyor. O vakte kadar Çin, Kore, Fransa ya da İngiltere'den hangisini oynadıysanız bu uygarlıklara bağlı olarak Birleşik Krallık, ABD, Fransa, Almanya ya da Rusya'yı seçip o uygarlıkla yolunuza devam ediyorsunuz. Bu seçimin ardından arayüz de seçtiğiniz ülke ve senaryonun geçtiği döneme göre değişiyor. Elinizdeki birimler değişmese de bir tuşla daha iyi bir birliğe dönüştürülebilir hale geliyor. Bu da modern piyade ve tankların yanında eli kılıçlı askerler ve süvariler görmemize neden oluyor tabii.

Oyunda geliştirdiğiniz askeri ve bilimsel buluşlar sayesinde birimlerinize yeni güçler vermeniz mümkün. Bu özel güçler sınırlı sayıda kullanıma sahipler ve ekranın sol üst köşesinde siz onları buldukça birikiyorlar. Bunları gerekli oldukları zor zamanlar için saklamak da mümkün. Yaptıkları şeyler de genelde verildikleri birimin güçlerinde, menzilinde ya da atış sıklığında artış sağlamaktan ibaret.

Empires türdeşleri içinde DirectX 9 görsel efektlerini kullanan ilk oyunlardan. Bu sayede su, patlama ve hava şartları efektlerindeki kalite hemen fark ediliyor. Ancak yakından bakıldığında ortam ve birimlerin animasyonları ve yüzeylerin detayları güzel görünmekten oldukça uzak; bu da ara demolar oyun grafikleri ile çözüldüğünden tek kişilik senaryoların kalitesini belli ölçüde düşürüyor.

Müzikler ve ses efektleri dikkat çekici olmaktan uzak. Ayrıca ortamları yansıtmakta başarısız oldukları da söylenebilir. Oynanabilirliğe gelince dile getirilebilecek fazla bir olumsuz yön yok ancak birimlerin yol bulma sisteminde ortalama düzeydeki RTS'lerden alışık olduğumuz bazı aksaklıklar göze çarpıyor.

Sonuç olarak, Empires RTS türünün kural ve klişelerini yeniden keşfetmeye çalışmadan kendi hikayesi ve içerdiği dokuz farklı uygarlıkla öne çıkan bir oyun. Uygarlıkların oynanışları ve birimleri birbirinden tamamen farklı olsa da bunu oyun dengelerine herhangi bir zarar vermeden bize sunduğu ve hem özel icatlarla hem de birimlerin farklı özellikleri ile oyuncunun heyecanını canlı tutmayı başarabildiği için bizim Empires'a kanımız ısındı. Gerçek zamanlı strateji severlerin alıp oynamalarını ve türe özel bir ilgi duymayanların bile en azından bir göz atmalarını tavsiye eder, bir başka oyunda görüşmek üzere huzurlarınızdan ayrılırım...

Burçin Adısönmez

PRO PUAN

✓ Detaylı bir sisteme rağmen kolay öğrenilebilmesi, göz dolduran grafikler ve animasyonlar

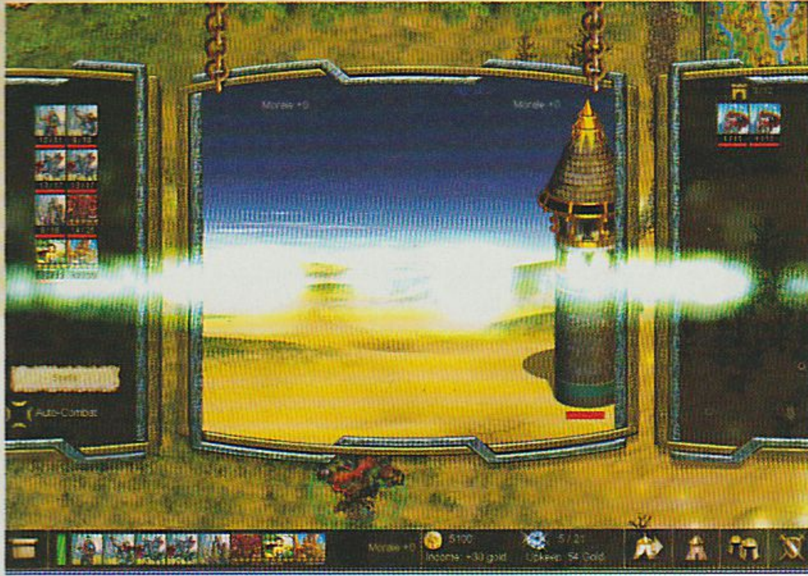
✗ Vasat ses efektleri, grafik ve animasyonların ayrıntılarına inildikçe bozulması

RTS hayranları ve detaylı bir strateji oyunu arayanlar için biçilmiş kaftan **81**

Warlords IV: Heroes of Etheria

TÜR: Sıra tabanlı strateji **ÜRETİCİ:** Infinitive Interactive **DAĞITIMCI:** UbiSoft www.warlords4ubi.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 450 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Ordunuzu nasıl alırdınız?



Warlords IV, anılarınızda kalan iyi arkadaşlar gibi. Tekrar karşınıza çıkınca bu anılar zedelenir diye korkuyorsunuz.

Bazen düşünüyorum, iki oyun nasıl oluyor da aynı konuya sahip olmasına rağmen bu kadar farklı olabiliyor. Sizlere konumuzla alâkalı olduğu için bu iki örneği vermek istiyorum. Warlords IV ile kıyaslayacağım oyun, Warlords Battlecry ki kendisi son derece gelişmiş bir RTS oyunudur, Warlords dünyasında geçmektedir. Konusu, birimleri, ırkları, kısacası hikayesi aynıdır. Hatta oynanış olarak da birbirine çok benzeyen oyunlardır. İkisinde de deneyim kazanan kahramanlar ve para karşılığında bu arkadaşlara katılan ordular vardır. Bunu da hiç anlamamışımdır zaten. Eğer katılmak istiyorsan neden para istiyorsun değil mi? Neyse, kısaca her iki oyun da karşı orduları yok etmek için varken neden bir tanesi RTS, diğeri ise sıra tabanlı stratejidir? Biri hızlı düşünebilenlere (ya da sık pause etmeye üşenmeyenlere) diğeri ise durup uzun uzun düşünmeyi sevenlere (yoksa real-time'ın hız ve keşmekeşinden bunalanlara mı demek lazım) mi hitap etmektedir? Bunun detaylarına girmeye hazırsanız beni takip edin.

Yargının önü ve arkası

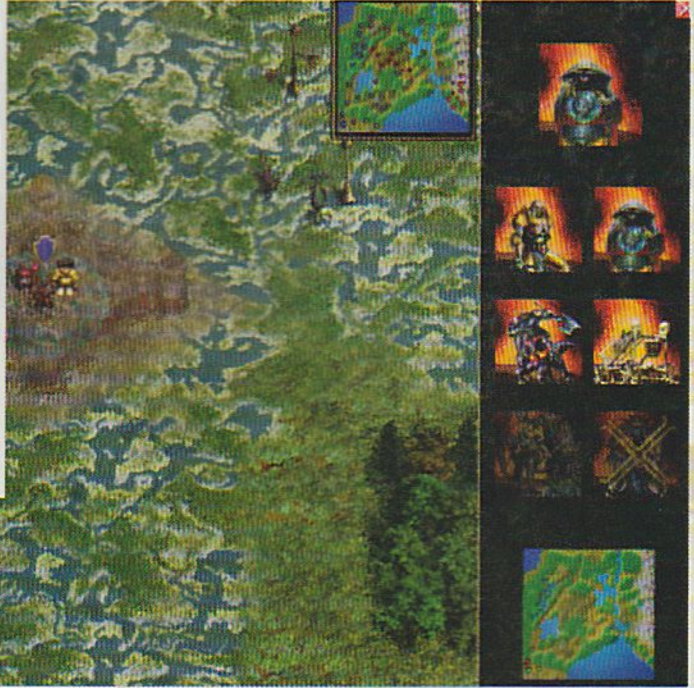
1990 yıllarında ilk defa Warlords adını duydum. Fantezi temalı bir TBS idi. Çok beğeniliyordu. Ben baktığımda bir numarasını görememiştim. Zaten kısa bir süre sonra Heroes serisi ile tanıştım ve strateji oyunlarından beklentilerim gözle görülür şekilde arttı. Daha sonra yakın zamana kadar bu isme karşı bir antipati besledim. Ta ki Warlords Battlecry'a kadar. Ki o zaman da burnumu hafiften kıvırarak oynamıştım. Ve şaşkınlık içinde bir ay kadar oynamaya devam etmiştim. Şimdi içinizden bazı sabırsız arkadaşlar çıkıp "Ne alakası var bu yazdıklarının oyunla" diyebilir. Patlamayın. Anlatmaya çalıştığım şey oyunun adını veren TBS olsa da onu kurtaran RTS idi. Geçtiğimiz günlerde Warlords IV'ün çıktığını haber aldık. Ben bir an duraksamadan oyunu üzerime aldım. İçimde öyle bir his vardı ki bu oyun eskilerinden çok farklı olacaktı. Ama kader ağlarını bir kere daha örecekti. Eski oyunun ısıtılıp önüme geldiğini görünce sinirlendim. Sonra kendime bir çay koydum ve sinirim geçti. Şimdi iyiyim, sorduğunuz için teşekkür ederim. Oyunun özelliklerini sizinle paylaşmak istiyorum. Bakalım siz beğenecek misiniz?

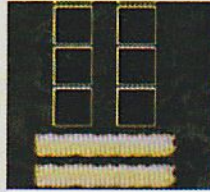
İlk çıktığı andan itibaren Warlords bir strateji oyunuydu. Yani grafikler ve sesler hep ikinci plandaydı. Ancak bu son oyunla beraber iyice komik bir şekil almış durumda. Yani hani utanmasam ben daha iyisini çizerim diyeceğim orta ikiden beri resim çizmemiş birisi olarak (bizim zamanınızda ortaokul vardı, öyle diyeyim). O kadar ki şimdi bir yarışma açsak okuyucularımız daha iyi resimler yollar, hep beraber çok para kazanırız. Zannediyorum ki orijinal tasarımlardan kaçınmak istemiyorlar. Ancak bu "tenten" çizimleriyle nereye kadar diye soruyoruz geceleri yağmurlu gökyüzüne. Oyunun müzikleri ise Çekoslovak sineması temalarını andırıyor. Hiçbir



Grafikler birkaç yıl öncesinin bir oyununu oynadığınızı hissettirecek kadar az gelişmiş.







heyecan yok. Uykudan önce dinlenebilecek türden. Bunun tek iyi tarafı oyunun düşük bir sistemde çalıştırılabiliyor olması. Oyunun teknik özellikleri bunlar. Yani yolda görseniz yüzüne bakmayacağınız türden. Bizim anlamadığımız bu kadar başarısız grafikler için nasıl oluyor da 32 MB ekran kartı isteyebiliyorlar. Hiç utanmaları sıkılmaları yok mu bunların kuzum?

Yargının diğer kısımları

Warlords'un strateji anlayışına ve oynanışına gelince. Oyun şaşırtıcı derecede kolay. Bilgisayar sizin hatalarınızı göremiyor ve saldırması gereken yerlere saldırmıyor. Ayrıca adam basmıyor ve sizin işinizi kolaylaştırmak için sizin aldığınız kaleleri çok özel durumlar olmazsa yeniden almaya çalışmıyor. Size de ünite basarak ilerlemek kalıyor. Bir strateji oyununun güzel olması için çok zor olması gerekmez. Ancak bilgisayarın karşınızda 80 IQ ile oynaması en iyi niyetli tabirle; canınızı sıkıyor. Yapay zekâ fakiri bir oyunla karşı karşıyayız. Özellikle de tanıtımlarında "gelişmiş yapay zekâmız sizi şok edecek" cümlelerinden sonra hayal kırıklığını bir yana bırakın, kalbimiz kırıldı.

"Oyun bu kadar kötü mü yani?" sorularını duyar gibi oluyorum. Oyunun her özelliğine kötü denemez. Örneğin Campaign modu ve hikayesi son derece ilgi çekici. Öyle ki sadece merak ettiğiniz için oyunu oynamaya devam edebiliyorsunuz. Ayrıca her bölümde bulabileceğiniz çok çeşitli büyüler ve sizin yarattığınız kahramana göre gelen adamlar, oyunu oynamaya değer kılan diğer özellikler. Büyüler oyunda çok önemli bir yer kaplıyor ve doğru büyü okullarını öğrenmeniz oyunu zorlanmadan oynamanız açısından şart. Ayrıca Warlords IV'te 10 farklı ırk var. Bu ırkların oyun içi grafiklerini bir kenara bırakırsak resimlerde yer alan çizimleri süper. Bilgisayarınızın masa üzerine koymak isteyeceğiniz kadar güzel resimler var. Ama yine bu üniteler oyun içinde "Karanlık geri geldi!" ya da "İyiliğin emrindeyim" gibi "dandik" cümleler kurduklarında resimler önemini kaybediyor, bu sesler kulaklarınızda yankılanıyor. Oyundaki bir diğer yenilik de artık ordunuzdaki askerlerin hangi sırayla savaşacağını belirleyebiliyor olmanız. Düşünebiliyor musunuz? Bundan önceki oyunlarda bunu bile yapamıyordunuz. Tam bir saldım çayıra mevlam kayıra düşüncesi hakimdi. Sevinmeli miyiz, üzülmeli miyiz ben pek çözemedim.

Sanırım oyun hakkında çok da fazla detaya girmeden söylenebilecek her şeyi söyledim. Şimdi bana oyunu beğendin mi diye sorarsanız beğenmedim cevabı ile karşılaşırsınız. Ancak oyun güzel mi çirkin mi diye sorduğunuzda burada oyun yarısına kadar dolu bir bardak gibi. Eğer eski Warlords'ları oynadıysanız ve hoşlandıysanız serinin bu sonuncu oyununu da çok seveceksiniz. Eğer onları da oynarken iç çektiyseniz Warlords IV'ün yakınından geçmeyin. Özellikle bu günlerde bu oyuna sıra geleceğini hiç düşünmüyorum. Ancak belli bir süreden sonra bu oyunu aldıysanız "Aaaa Warlords vardı hiç oynamamıştım zamanında" diyerek oynanabilecek bir oyun. Benden söylemesi.

Serkan Ayan

İyi – Kötü – Editör

İyi nedir arkadaşlar? Melekler, papatyalar, sevgiliyle yürüyüş yapmak da hiç kuşkusuz ki iyidir. Peki kötü nedir? Şeytan, ısırgan otları ya da yağmur kötü müdür? Biz editörlerin görevi ise iyi ile kötüyü birbirinden ayırmaktır. Adımız üstümüzde, biz bir şeyleri değerlendiririz. Ancak bu değerlendirmeler herkesi memnun etmez. Örneğin bu yazıyı okuyup da katılanlar olduğu gibi sevdiği oyuna toz kondurmak istemeyenler de çıkacaktır. Size şu kadarını söyleyeyim; bizler de insanız. Eleştiri oklarınızı üzerimize çevirmeden düşünün ki bizlerin de beslememiz gereken evcil hayvanlarımız var. Yağmura karışan göz yaşlarımızı duyun ve bizi sevin.

PRO PUAN

✓ Irkların çokluğu ve hikayenin derinliği, geniş multiplayer desteği

✗ Kalan teknik özelliklerin hepsi en az 10 senelik

Warlords IV'ün çıkması, seriyi sevenler için iyi diğerleri için nötr bir gelişme

70

Warhammer 40,000: Fire Warrior

TÜR: FPS **ÜRETİCİ:** Kuju Entertainment **DAĞITIMCI:** THQ www.firewarrior.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 750 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Yaratığa dokunma, yaratığa bakma, yaratıkla konuşma...

41. yüzyıl. İnsanlık kurduğu devasa imparatorluk ve onu yöneten tanrı imparator sayesinde galaksinin dört bir yanına yayılmış. İmparatorluğun sınırları kesin olarak belirlenememekle birlikte bilinen evrenin tamamını kaplıyor. İmparatorluğun toprağında gözü olan uzaylı yaratıklar, Orklar, Tyranid, Eldar, Necron ve boyut kapılarının ötesinden Eye of Terror'dan gelen Chaos bu yıkılmaz düzenin tek düşmanları. Bir de kendilerine imparatorluk kurduklarını iddia ettikleri birkaç sistemde hakimiyetlerini sürdüren cahil ama hızlı öğrenen yaratıklar sürüsü var değil mi? Evet bugünkü konumuz da onlar zaten: Tau...

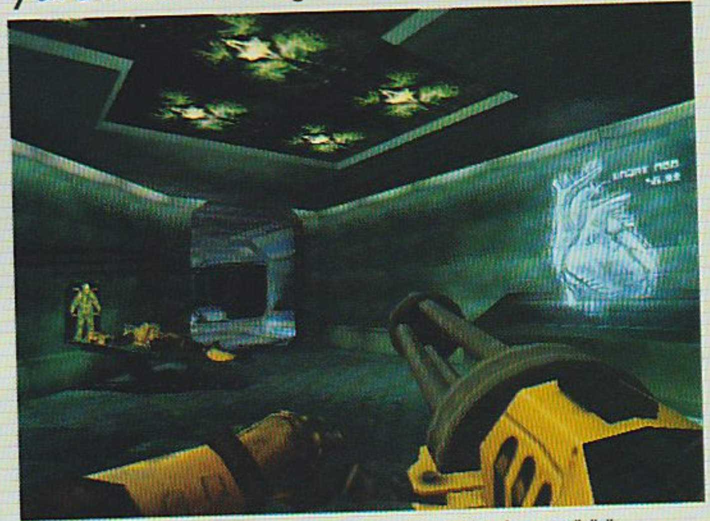
Ne yazık ki Warhammer oyunları üzerinde Chaos Gate'den beri varolan lanet yine bozulmadı. Her ne kadar müzikleri ya da görüntüleri ile oldukça etkileyici hatta gaza getirici olsalar da bilgisayardaki Warhammer uyarlamaları hep zayıf ve kusurlu oyunlardı. Karşımızdaki oyun için bunu söylemek dahi güç, zira Fire Warrior'ın en ufak bir özendirici hatta vasatı yakalayabilen özelliği bile yok. En iyisi kısaca bir hikaye ve işlenişine göz atalım...

Klişe de bir yere kadar...

Fire Warrior, İmparatorluk ve Tau ırkı arasındaki savaşı konu alan bir oyun. Hikaye Kais adlı bir Tau Fire Warrior'ın tek günlük macerası üzerine kurulmuş. Fire Caste tarafından savaş alanına sürülen bu genç askeri, imparatorluğun gözde Space Marine birliklerinden Dark Angels'ın kaçırdığı bir Ethereal'i (Tau ırkının liderleri) kurtarma görevi bekliyor ve konu sonunda dönüp dolaşıp Chaos'a hizmet eden bir şeytanın yok edilmesi çabasına dönüşüyor. (Bilin bakalım tüm Tau imparatorluğunu kim kurtaracak?)

Evet, oyunun konu olarak çok büyük bir yenilik getirmediği açık. Grafikler, sesler ya da oynanabilirlikte de bir yenilik, hatta standartları yakalama başarısı görülmüyor. Grafiklerde belli bir açıklık ve netlik mevcut ancak en başarılı olduğu ışıklandırma efektlerinde bile örneğin Halo'nun ortaya koyduğu standartların yanına bile yaklaşamıyor. Silah ve karakter grafikleri ile animasyonlar da vasatı ancak yakalayabiliyor. Hele elindeki chainswordu sallaya sallaya üzerime koşan imparatorluk çavuşunu görünce gerçekten gülsem mi ağlasam mı bilemedim.

Yapay zekâ tam bir yapay salaklık abidesi. Düşman kendisini korumak için herhangi bir çaba harcamadığı gibi pek çok durumda piksele takılıp kaldığı da oluyor. Diğer Tau askerleri Kais'in varlığından bihaber görünmekte, es kaza düşmanla kendi adamlarınız arasında kalırsanız iki tarafın da ateşi altında gravyer peynirine dönüyorsunuz.



Oyunun Warhammer ismini kullanmaktan daha parlak bir fikri olmaması üzücü.

Olmamış, olmamış!

Oyunun ana kontrolleri herhangi bir FPS'den farklı değil ancak programcılık hataları ve zayıf senaryo tasarımı oynanabilirliğe damgasını vuruyor. Oyunun 17 bölümünün ilk yarısı tamamen birbirine benzer görevlerden meydana geliyor. Aynı zamanda karşılaştığınız silahların çeşidinde ve efektlerindeki azlık insanı hemen oyundan soğutuyor. Programlama hataları sağolsun, zaman zaman vurulan düşmanlarımız herhangi bir tepki vermezken bazen de duvarların içinde kayboluveriyorlar. Buna oyunun sıkça çökmesini de eklersek patch olmaksızın oynamanın tam bir işkence olduğu tezi kesinleşip teori mertebesine çıkıyor. Fire Warrior'ın vasatı aşan tek yanı seslendirmeleri. Karakter seslendirmelerindeki başarı da, bir oyun içi müziğinin olmayışı nedeniyle gölgeleniyor.

Uzun lafın kısası, Fire Warrior zamanınız ve paranız için gerçekten büyük bir kayıp. Özellikle Warhammer'ın ve Warhammer kurgusunun nasıl bir şey olduğunu merak edenlerin bu oyundan uzak durmasını tavsiye ediyorum (Rites of War oynayın, Chaos Gate oynayın onlar sizi yeterince gaza getirir). Sonuçta kimsenin Warhammer şevkini kırmak istemeyiz. Yeniden görüşene kadar, imparator sizi gözetsin...

Burçin Adısönmez

PRO PUAN

✓ Gerçekten de bir şey söylemek zor. Ses efektleri oyunun tek vasatı yakalayan yönü

✗ Saymakla bitmez. Grafikler, oynanabilirlik, programlama, yapay zeka. Hepsi bir felaket

Uzak durun, ille de Warhammer oyunu diyorsanız bakın ama bir beklentiniz olmasın. **54**

Fame Academy

TÜR: Simulasyon **ÜRETİCİ:** Monte Cristo **DAĞITIMCI:** Ubisoft www.montecristogames.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 750 MHz işlemci, 256 MB RAM, 16 MB ekran kartı, 800 MB hard disk alanı

Yılın sorusu yine karşımızda: Sence senden "PopStar" olur mu?

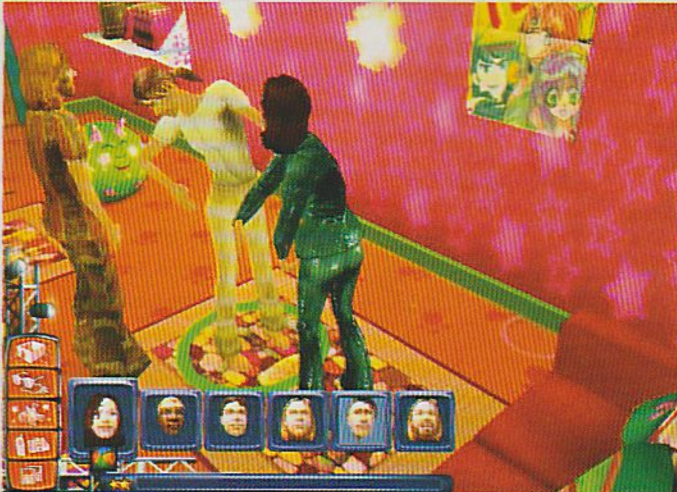
Yapımcıların yeni gözdelerinden biri de ünlü olmuş televizyon şovlarını bilgisayar oyunu haline getirmek. Herhalde bunu, oyun dergilerinde yazan insanlar sıkıntılarını atsın, bütün hırslarını gönül rahatlığıyla bu oyunlardan çıkarabilsin diye yapıyorlar. Yoksa, tüm bu uyarlamaların böylesine beceriksizce kotarılmış olması mümkün olabilir mi? Neyse, fark etmez, şahsen bazen üzüm yemektense bağcıyı dövmeyi daha eğlenceli buluyorum. O yüzden de birazdan girişeceğim Fame Academy gibi oyunları hem oynarken hem yazarken sadistik bir zevk aldığımı buradan itiraf ediyorum.

Şöhrete giden yol…

Aslına bakarsanız Fame Academy korkunç bir fikir değil. Bir süredir BBC'de yayınlanan ve bir grup star adayının haftalar boyunca aynı evde yaşaması ve her hafta sonunda günlerdir üzerinde çalıştıkları şarkıyı söyleyip halk oylamasıyla elenmesi ya da devam etmesi üzerine kurulu bir yarışma bu. Monte Cristo isimli Fransız oyun yapımcısı firmanın aklına bu yarışmayı hem PS2'de hem PC'de oynanabilecek bir oyuna dönüştürme fikri gelmiş ve üç saniye içinde bu fikirden kurtulmaları gerekirken, niyeyse "hadi yapalım o zaman" demişler.

Oyun ilk bakışta şirin grafikleri ve hafif ve eğlencelik konusuyla oynanabilir görünüyor. Ama daha karakter yaratma ekranından itibaren bunun alıştığımız anlamdaki eğlenceden biraz farklı olduğunu görüyoruz. İşin içine sinir bozukluğundan gülmeye başlamak gibi bir faaliyet giriyor çünkü. Üç renk kafa, birkaç göğüs ve kol kası çeşidi arasından kötünün iyisini bulmaya çalışıp biraz da popo küçültüp bel inceltme operasyonundan sonra Ercan Saatçi ve deneyimli kadrosu tarafından "sen hiç aynaya bakmaz mısın?" kabilinden yargılanmaya aday bir karakterimiz oluyor. Ama sorun yok, nasıl olsa bu oyunda hiç kimse harika görünmüyor. Ayrıca ben oyundaki karakterlerin jest ve mimiklerinin bir gergedandan modellendiği fikrindeyim.





Bir şöhret adayında olması gereken en önemli özellik: Kapris...

Fame Academy toplam dokuz level'dan oluşan ve her bir bölümünde sahneye çıkıp şarkı söylemenizi ve dans etmenizi gerektiren görevler içeriyor Bunlar arasında örneğin bir Woodstock festivali deneyimiz olacak ki bence oyunun güzel anlarından birisidir kendisi. Bu arada çevrenizde, tıpkı televizyon şovunda olduğu gibi sizin yetenekleriniz açığa çıksın, gelişsin diye çırpınıp duran bol miktarda uzman olacak. Bunlarla olan diyaloglarınız, aynı eve tıkılıp kaldığınız diğer insanlarla olan ilişkileriniz, yaşadığınız ev, hâl ve tavırlar falan tamamen Sims'den esinlenerek hazırlanmış ayrıntılar. Kabul ama bari daha düzgün kopyalasalarmış.

Alkışlar, alkışlar, alkışlar

Oyunun müzikleri ise tabii ki ünlü pop şarkılarından oluşuyor. Kendi açımdan, herhangi bir kafede otururken arka arkaya çalsalar rahatsız olup kahvemi bitirmeden çıkıp gitmeme neden olabilecek türden şeyler bunlar ama siz Dona Summer, Sophie Ellis-Bextor, Lionel Richie seviyorsanız bir şey diyeyem. Sessizce kahveyi yudumlamaya devam ederim.

Sonuç olarak, bu temayı çok da yabancı bulmuyorsanız, yani aklınızdan BBG'ye ya da PopStar'a katılmak geçtiyse Fame Academy'yi eğlenceli bulabilirsiniz. Oyunun aksadığı bir dolu nokta var ama bu belki de Monte Cristo ekibinin "şöhrete giden yol taşlıdır" şeklindeki gizli bir mesajıdır. Belki ben anlamamışımdır.

Serpil Ulutürk

PRO PUAN

✓ Hevesli ama yeteneksiz şöhret adaylarını bir nebze olsun tatmin edebilir, ayrıca komik

✗ Bol bol hatası, oynanış kusuru olan, yüzeysel bir oyunun

Ciddiye alacaksanız oynamayın, oynayacaksanız da eğlenceli yanlarını görmeye çalışın **44**

Sony NW-MS70D

Network Walkman serisinden değişik bir MP3 player



Hemen kısa bir tanımlama ile başlayıp Sony tarafından piyasaya sürülen yeni NW-MS70D için "mümkün olabilecek her şeyi bir arada sunmak yerine en gerekli fonksiyonları içeren pratik bir ürün" diyebiliriz. Evet, ismi biraz fazla uzun ve akılda kalması için sağlam bir hafıza gerekiyor ama ne de olsa biz zor olanı seven bir nesiliz.

Öncelikle, NW-MS70D sadece 1.44 x 1.94 x 0.72 inç boyutlarında ve sadece 54 gram ağırlığında, yani kolayca "taşınabilir".

Tamamen titanyumdan yapıldığı için de bu hafiflik, ürünün dayanıksız olduğu anlamına gelmiyor. İkincisi, NW-MS70D, USB bağlantısıyla ve MP3, WMA ile WAV formatlarını desteklemesiyle "plug and play" diye andığımız işlevi görüyor ve ürüne istediğiniz dosyaları göz açıp kapayıncaya kadar yükleyebiliyorsunuz. Bu, sadece ürünle PC arasında bir arayüz anlamına gelmekle kalmıyor, aynı zamanda cihazın kolayca ve hızla şarj edilmesini de sağlıyor.

Ayrıca ürün, bir AC adaptörü, taşıma kılıfı, kulaklıklar, uzatma kablosu ve SonicStage müzik yazılımının 1.5 sürümüyle birlikte satılıyor. Cihazın üzerinde bulunan ayarları ve bunların ullanım özelliklerini de şöyle sıralayabiliriz: Repeat ve shuffle, equalizer ve bass ayarlama, standart volume, hold ve playlist. Şimdi doğal olarak "bunların nesi yeni?" diye sorabilirsiniz, haklısınız. Yeni olan bu özellikler değil, onların üründe kullanım şekli. Çünkü bu özelliklere ait tuşlar, ürünü cebinizden çıkarmadan kullanmanız amaçlanarak yerleştirilmiş.

NW-MS70D, 256 MB'lık dahili flash belleğe sahip. Sony'nin ATRAC3plus sıkıştırma formatı da devreye girdiğinde bu, 11 saat 40 dakikalık ya da 175 tane dört dakikalık parçadan oluşan bir arşiv oluşturabilmeniz anlamına geliyor. Ayrıca diğer dosya türlerini de bu bellekte saklama olanağına sahipsiniz. Nasıl olsa yer bol…

Cihazın tek sorunu 229 dolarlık fiyatı. Ne kadar gelişmiş ve kaliteli olsa da insan iPod ile aynı fiyata satılmasına anlam veremiyor. Yine de tercih sizin.

NW-MS70D bu anlamda iPod ile karşılaştırıldığında özellikle kapasite bakımından çok zayıf kalıyor ve bu eksiği kapatmak için oyun, organizer, notepad ve benzeri başka özellikleri de taşıması gerektiği düşüncesini uyandırıyor. Fakat cihazda bu saydığımız yan özelliklerden hiçbiri yok. Dolayısıyla da aynı fiyata satıldığı için ister istemez kıyaslamak durumunda olduğumuz iPod'un yanında sönük kalıyor.



Cebimdeki Oyunlar

Aylardır cep telefonunuza indirdiğiniz oyunları kendi başınıza sessiz sakin oynayarak, iyi skor yaptığınızda bunu gönderip diğerlerine karşı yarışarak mobil oyunculuk kavramına epey alıştınız. Şimdi sıra bu işi bir kariyer meselesi haline getirmeye geldi. Nokia Game 2003 bu iş için biçilmiş kaftan…

Nokia Game



Mobil oyun severlerin nihayet kendi köşelerinden çıkıp diğerleriyle buluşma zamanı geldi. Mobil oyun konsolu N-Gage'i piyasaya sürerek bu pazarı iyice hareketlendiren Nokia, şimdi de 19 Kasım'da başlayacak olan Nokia Game 2003 ile mobil oyuncuları birbirlerine karşı yarıştırıyor. Bu yazı yayınlandığında son kayıt tarihine sadece bir gün kalmış olacağı için, mobil oyunlarda iddialıysanız öncelikle elinizi çabuk tutmanızı ve nokiagame.com adresine giderek kaydınızı bir an önce yaptırmanızı öneriyoruz. Ve derhal konunun özüne doğru ilerliyoruz.

Nokia Game 2003, tüm dünyada 35 civarında ülkede aynı anda başlayacak ve bir mobil telefona bir de internet bağlantısına sahip olan tüm kullanıcılara açık bir çok oyunculu sistemle geliyor. Oyunda amaç, kötü adama karşı mücadele eden ana karakterimiz Flo'ya yardım etmek. Bunu yaparken tek başınıza takılabileceğiniz gibi beş kişilik bir takım kurup görev aşkını topluca da yaşayabilirsiniz. Oyunu oynarken hız, el çabukluğu ve çabuk karar verip doğru çözümleri bulma gibi alışık olduğumuz oyunculuk niteliklerinin tümüne ihtiyacınız olacak. Bu da Nokia Game 2003'ün gerçekten heyecanlı geçeceğinin müjdecisi.

Toplam 10 gün sürecek olan bu eğlence, farklı yeteneklerinizin test edileceği birbirinden farklı etaplar içeriyor. Örneğin kar sörfü de yapılacak, oyun bazen sıra tabanlı stratejiye de dönüşecek. Daha bir ton detay var, bunların bir kısmı da sürpriz. Oynamadan bilemezsiniz!

Nokia 7200

Bu da nesi demeden önce..

Yine ilk bakışta ne olduğunu çözmekte zorlanacağınız bir ürün, yine bir fonksiyonlar silsilesi, yine farklı bir tasarım denemesi, yine bir Nokia. Geçtiğimiz haftalarda Fransa Nice'de yapılan yıllık Nokia Mobil Internet Konferansı'nda tanıtımı yapılan birbirinden ilginç yeni Nokia'lardan biri de 7200 idi. Her şeyden önce ilginç kapaklarıyla (etno-modern deniyormuş bu tarza, biz de Nokia'dan öğrendik) dikkat çeken bu yeni cihazı açtığımız anda entegre kamerası, FM radyosu, renkli ekranı derken aslında çok da yabancısı olmadığımız yeni nesil cep telefonlarından biri ile karşı karşıya olduğumuzu görüyoruz.

"Modayı yakından takip eden ve stile önem veren kullanıcılar" için geliştirildiği belirtilen 7200, bu yaklaşım doğrultusunda "stil paketi" denen ve çeşitli renk ve tasarımda kapaklar, bileklikler ve cep telefonu çantaları ile birlikte satışa sunuluyor. Bu yeni kapakların en önemli özelliği kumaş kaplı olması. Yani üzerindeki Nokia ibaresi olmasa kolaylıkla bir cüzdanla karıştırabilir, çalmaya başlandığında rezil olabilirsiniz. Teknik özellikler açısından bakıldığında ise 7200'ın getirdiği yeniliklerden biri kullanıcının telefonu açmadan ya da mesaj göndermeden bulunduğu yer hakkında, arayanların otomatik olarak bilgilendirilmesi. Örneğin, çalışan bir kişi profilini "toplantı" ya çevirdiği zaman kendisini arayanları SMS ya da MMS göndermeleri konusunda yönlendirebiliyor.



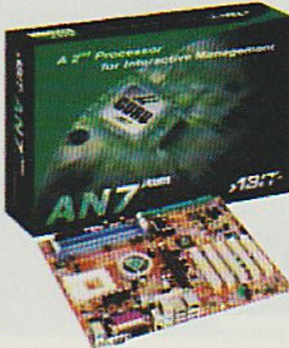
7200'ın 65,536 renk seçeneğine sahip TFT ekranı hariç, dış yüzeyinde de siyah beyaz bir mini ekranı var. Entegre VGA kamerası ile video kayıt imkanı da veren cihaz, EDGE tabir edilen, maksimum 177,6 kbps veri bağlantısı sağlamak gibi de bir artıya sahip.

İşlemcisi içinde

ABIT'in son anakartı AN7, ikinci bir işlemciye sahip

Geçtiğimiz hafta başında ABIT, Tawian'da yeni anakart modeli AN7'nin tanıtımını yaptı. NVIDIA Nforce2 çipsetini kullanan AN7, kullanıcılara gelişmiş bir donanım izleme, ince ayar yapabilme ve overclock özelliklerini sunuyor. AN7 sayesinde kullanıcılar 2 SATA ve 2 paralel çıkışa sahip oluyor. Bu da 6 hard diski birden aynı anda kullanma imkanı anlamına geliyor. Bütünleşik 10/100 LAN sayesinde ayrı bir LAN kartı kullanmayı da gerektirmeyen AN7'ler, iki adet 1349 ve altı adet de USB 2.0 çıkışıyla geliyor.

ABIT yeni anakartlarında kullandığı bütünleşik ses çözümleri AN7 için de geçerli. Özellikle oyun oynamak ve müzik dinlemek için kullanılan bilgisayarlar gözetilerek oluşturulan bu sistem, EAX ve Dolby Digital 5.1 standartlarını destekliyor. En son çıkan AC'97 Codec'i kullanan AN7'nin kullanıcılarına daha pahalı ses kartlarında bulunan tüm özellikleri sunmak için kullandığı teknolojisi ise Audio EQ.

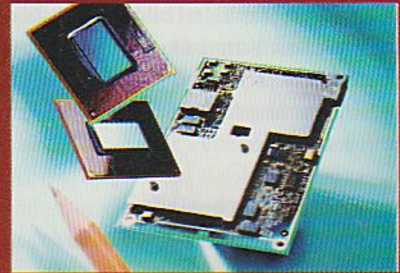


Geçtiğimiz hafta tanıttığımız ve ikinci bir işlemci gibi işlev gördüğü açıklanan µGuru ise yeni kartın en önemli özelliği olarak karşımıza çıkıyor.

Kullanıcıların kendi overclocking ayarlarını saklayıp gerekli uygulamalar sırasında aynen kullanabilmesine izin veren ve bağımsız bir mikroişlemci gibi davranıp ankartın sistem üzerindeki yükünü hafifleten bu yeni ruhani mikroişlemciyle tanışmak için AN7 iyi bir çıkış noktası olabilir.

BIOS güncelleme, bilgisayarınızın donanımlarının performanslarını takip ve test edebilme gibi işlemler için Windows tabanlı, kullanımı kolay bir arayüz de sunan AN7+µGuru ikilisi özellikle bilgisayarını kurcalamayı seven kullanıcıları memnun edecek gibi görünüyor.

2.50 GHz Mobile Celeron



Masaüstünde duran bilgisayarların giderek gözümüze daha hantal ve beceriksiz görünmesinin kişisel bir sebebi hiç kuşkusuz ki taşınabilir bilgisayarların performansının hızla yükselmesini sağlayan mobil donanım ürünleri. Intel'in mobil cihazlar için piyasaya çıkardığı 2.50 GHz'lik yeni işlemcisi Mobile Celeron da belki hızıyla değil ama fiyat/performans oranıyla ilgi çekecek gibi.

Intel'in 0.13 micron mimarisi üzerinde geliştirilen Mobile Intel Celeron işlemcisi, 400 MHz sistem bus, 256 KB bellek ve 35 watt termal envelope'a uygun olarak tasarlanmış. Önümüzdeki dönemde çıkacak dizüstü sistemlerde ciddi bir performans artışı bekleyebiliriz.. Ürünün açıklanan fiyatı ise 149 dolar.

Nereden nereye...

Online oyun tarihine bir göz atalım, hep birlikte şaşıralım


Lineage Uzakdoğu'dan yükselen bir ışıktı

Bu, en sık karşılaştığımız sorulardan biri. Haftalardır size çeşitli oyunlardan haberler veriyor, çıkış tarihlerini, oyunlarda ilk kez gördüğümüz ilginç yenilikleri bildiriyor, kısacası online oyunlarla yatıp kalkıyorum. Ama bu kez oyunları bir kenara bırakıp online oyun felsefesinin nasıl geliştiğini, nasıl yayıldığını anlatmak istiyorum.

Her şey MUD ile başladı

1979 yılında Roy Trubshaw ve Richard Bartle ilk MUD'u (multi user dungeons) yarattı. MUD temelde komutlara ve konuşmaya dayalı bir sistemdi. Yani bir karakter yaratıyorsunuz ve diğer oyuncularla "chat" yaparak hazır olan dünyada oyuna hakim olmaya çalışıyorsunuz. Bir nevi görüntüsü olmayan online oyun. Dönemine göre gerçekten başarılıydı. Hatta komutları çözerseniz çok rahatlıkla oynamaya başlayabiliyor ve MUD dünyasının zindanlarında istediğiniz gibi görevlere çıkabiliyordunuz. Örnek vermem gerekirse: "Left left left" dedikçe sürekli sola doğru gidiyorsunuz ve eğer özel bir şey var ise size "karşında bir kapı gördün" ya da "sola gidemiyorsun çünkü duvar var" gibi otomatik mesajlar geliyordu. Bundan sonraki aşama, 1985 yılında Lucas Film'den Randy Farmer ve Chip Morningstar'ın Commodre64 için tasarladıkları bir oyunla geldi. Artık sadece metinler değil grafikler de vardı. Bir seferde 16'dan fazla oyuncunun katılabildiği bu oyun bir devrim olarak görülebilir. Aynı dönemde Sierra Online ortaya çıkıp, Yserbius ve Air Warrior denen iki oyunla bu gelişime katkıda bulundu. Ama doğal olarak bu oyunlar internette değil lokal alanlarda oynanabiliyordu. Zaten Air Warrior'ın kaldırabildiği kişi sayısı sadece 16'ydı. Şimdilerde tek bir server'ın 3000-4000'lere varan oyuncu kapasitesine sahip olduğunu düşünürsek rakamın ne kadar düşük olduğunu anlayabiliriz.

Ve karşınızda Meridian 59

16'dan daha fazla kişiye izin veren ilk oyun 1996 yılında çıktı; Meridian 59. Bu, diğer online oyun firmalarını da harekete geçirdi çünkü Meridian 59 internette büyük başarı sağladı. Ayrıca, gönüllü yüzlerce insan oyunu ayakta tutmayı başardı (şimdi GM diyoruz bu yüce insanlara). Meridian, server başına sadece 250 kişi kapasiteliydi.

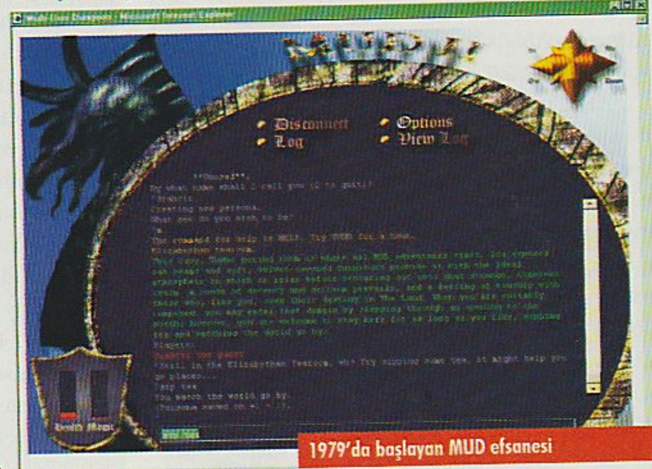
1997 Ultima online bombası

Online oyunlarla ilgilenip de UO'yu bilmeyen yoktur. Hâlâ server'ları ülkemizde var. Hâlâ binlerce oyuncu oyunu delice oynuyor. Oyunun yaratıcısı olan Richard Garriott, tüm Ultima serisini 1997'de online dünyaya taşımayı başardı (bu arada yıllardır Lord British diye bilinen UO lordunun Garriott olduğunu buradan açıklamak istiyorum ☐). Aynı dönemde çıkan Quake, 3D motoru denen şeyi ortaya koyup insanların 2D'ye burun kıvırmasına yol açtıysa da UO yerini korumayı bildi.

1998 yılında ise NCSoft 2D bazlı oyunu Lineage'ı duyurdu. Oyunda ilk kez takımların savaşabileceği bir sistem vardı ve "massive online" oyunlar ilk kez bireysellikten kurtuluyordu. Yapımcıları Koreli olan Lineage, daha çok Uzakdoğu'yu hedefliyor ama bir yandan da Amerika pazarını dikkate almaya çalışıyordu. Sonuçta Amerikan pazarı Lineage'ı pek tutmadı ama Korelilerin çılgınca oyunkolikliği Lineage'ın ayakta kalmasına yetti. Oyun 4 milyon sattı.

Açılın Everquest geliyor!

Everquest 1998'de beta testlerine başladığında kimse bu kadar tutacağını bilemezdi. Meridian 59'un yıllar önce yapmaya çalıştığı şeyi Everquest tamamladı ve 1999'da çıktı. Bu tam 3 boyutlu ilk MMO, UO'ya göre daha basitti ve 3D dünyası insanları gerçekten büyüledi (bu aynı zamanda insanların Ebay'i kullanarak sanal eşyaları gerçek paraya değiş tokuş ettikleri ilk yıl oluyor ☐) Everquest'in yarattığı bomba etkisinden tam 9 ay sonra Microsoft, Asheron's Call'ı piyasaya sürdü. Artık yapımcılar ellerindeki imkanları bu pazara dökmeye tam olarak hazırdı. Ve gerisi kendiliğinden geldi...



1979'da başlayan MUD efsanesi

Ne oldu text'lere

Adventure oyunlarının parlayışı, duraklaması ve çöküşü

Klasik bir donanım söylemidir, "Bir bilgisayar sisteminde kurulu iki farklı RAM'den en yavaş ve en dandik olanı bellek erişim hızını belirler" derler. Bu, her türlü sistem için geçerli bir önermedir: Herhangi bir sistemin en ebleh üyesi, sistemin gidişatı ve verimliliği üzerinde belirleyici rol oynar. Misal seneler evvel bir milli maçta 8 gol yiyerek maçın kaderini değiştiren adam olan Yaşar, böylesi bir realiteyi anımsatmak için gönderilmiş gibidir.

Bilgisayar oyunlarında da durum aynı: İlk bilgisayar oyunları tüm dandikliğine rağmen mevcut limitleri belirlemek arzusuyla yanıp tutuşan bir icapçı kabulcü ilişkisine işaret eden kalitede seyretmiştir. Lâkin zamanla özgür girişimci ruha sahip, merak ve hayret edebilen kişilerin oluşturduğu bu gruba, voliyi vurma eğilimleri had safhada olan uyanıklar katılmış, mevcut standardı saptırmayı bilmişlerdir.

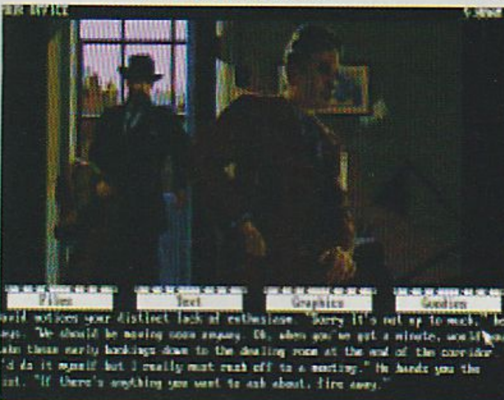
Ben text'imi isterim

80'li yıllarda C64'de ilk kez Demon Knight isimli adventure oyunu ile benimkini kat be kat aşan bir parser'e sahip (ki ben o zamanlar İngilizce 5 komut/fiil biliyordum, oyun ise 25'e yakın fiilin ne anlama geldiğini anlayabiliyordu) bir oluşum ile siftahımı yaptığımda, heyecandan havale geçirmiş, üç gün ateşler içinde yatmış idim. O dönem de, bugün olduğu gibi bu cins soruları kimsenin bilmemesi sebebiyle, kıçımdan bir sonuca varmayı uygun gördüm. Gelecek ile ilgili öngörüm şu idi:

"Teknik geliştikçe, kendi realitesini oluşturacak adventure oyunları kaçınılmaz olacaktır. Daha hızlı sistemlerde çalışan, daha karmaşık oyunlar daha çok oyuncuyu çekeceği için piyasa büyüyecek, adventure oyunları kalın Rus romanları gibi katmer katmer tecrübelerin yaşandığı bir memba haline gelecektir. Hatta oyun diye bir şey dahi kalmayacak, Matrix'e girer gibi bir adventure'a girmek mümkün olacaktır."

Nasıl da yanılmışım. Öncelikle, evet bir noktaya kadar dediğim oldu. Benim gibi düşünen bir grup insan vardı ve bunlar Magnetic Scrolls, Infocom gibi firmalar kurarak bahsettiğim yolda atılıma girdiler. Suspended, Guild of Thieves, Corruption gibi oyunların 80'lerde yapıldığını düşündükçe insan ister istemez "ne oluyor ulen?" diyor. Peki text girişli oyunlar ne oldu da yok oldu?

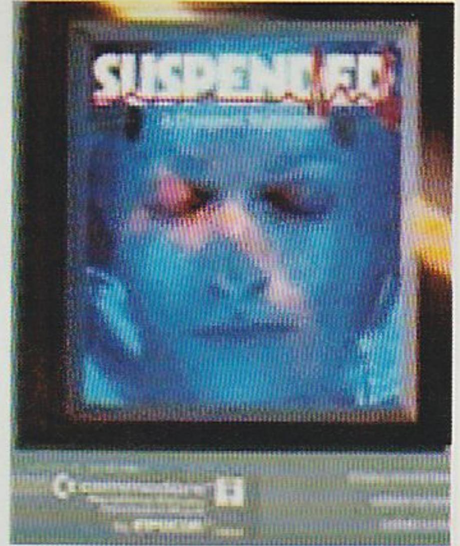
LucasArts'ın text girişlerini ve cümleleri kolaylaştırmak adına yaptığı ikon bazlı arabirim öyle bir tuttu ki, birçok kişi bu işlemin hizmet ettiği amacı dehleyerek aracı kopyalamayı doğru buldu. Böylelikle ikonları gelişigüzel kombinasyonlara tatbik etmek suretiyle bir "adventure bitirmek" mümkün oldu.



Text diyorum text

90'ların başında artık edebi izahın yerini görsel izah almaya başlamıştı. Artık kimse "Karanlık bir odadasınız. Yukarıda bir pencereden içeriye bıçak sırtı giren bir ışık da olmasa hiç bir şey görmek mümkün olmayacak. Ay ışığının mavisi altında oda, terkedilmiş ve yalnız" gibisinden hayal gücünü tahrik eden metinlere prim vermiyordu. Ya da oyun işinden para kırmak adına "hedef kitleyi büyütmek" akılsızlığına yatırım yapan yapımcılar "Bırag aslanım bu ayı, ışığı. Daya ordan rengi, daya ordan grafiği, dijitize sesi bak bagalım oyuncu arıyor mu teksti" demeye gelen bir yol seçmiş idi.

Bu sanrı neticesidir ki 2003 senesinde piyasaya sürülen adventure oyunu adedi, mesleğinde 20'nci yılına girmiş bir kasabın parmak sayısını



geçemiyor. Kimse düşünmüyor, kimse hayal etmiyor, herkes aksiyon peşinde koşuyor, en büyük bulmaca "gizli hazine odası keşfetmek" oluyor, en enfes senaryolarda ise bizim bir söz hakkımız maalesef bulunmuyor.

"Oyuncu yorulmasın, oyuncu emek sarf etmesin, oyuncu düşünmesin, hayal etmesin" diye diye oyuncuyu yumuşakçaya, semendere, deniz anasına çeviren prodüktörlere ve zihniyete diyeceğim üç tek lafım var...

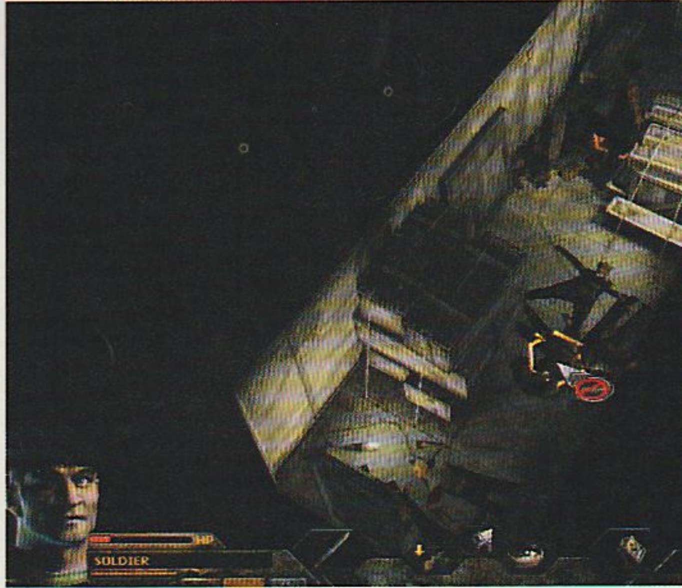
otisagabey

Editörün notu: Bu üç tek lafı kendimize saklayıp, sizi hayal gücünüzle baş başa bırakmak daha uygun görünüyor.

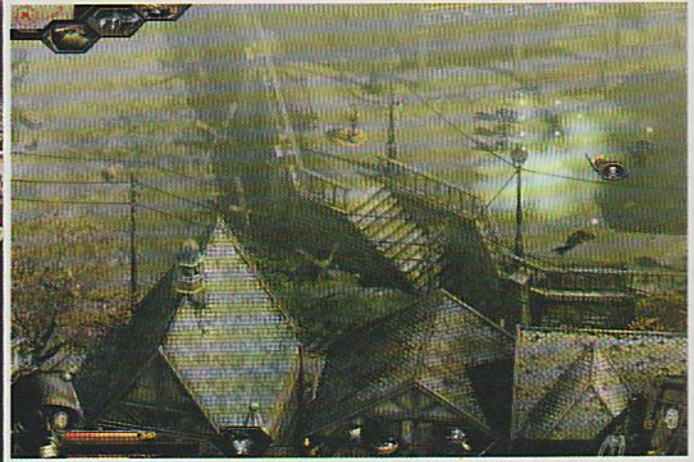


Commandos 3: Destination Berlin

Geçen hafta başladığımız Commandos serüvenine bu hafta kaldığımız yerden devam ediyoruz



Vagonda sanat eserleri olduğu için herkes ile tek tek ilgilenmek zorundayız



Kalabalık bir grubu sessizce halletmenin en etkili yolu

Geçen hafta Commandos 3: Destination Berlin'in en heyecanlı yerinde bırakmıştık. Oraya kadar geldiyseniz devam edelim.

Bölüm 4: Get to the Engine

İlk olarak önünüzdeki vagonun kapısından içeri girip hemen girişteki adamı bıçakla öldürün. Daha sonra ileride bekleyen askeri de uygun zamanı bekleyerek öldürün. Son olarak içerideki Sergeant'ı ve daha sonra da silahsız askeri öldürdükten sonra askerlerdeki tüfeği alın ve geldiğiniz kapıdan dışarıya çıkın. Vagonun üstündeki askere dikkat ederek yukarıya çıkın ve onu öldürün. Karşı vagondan bir asker gelmeye çalışacaktır. Bekleyin ve onu da öldürün.

Karşı vagonun üstüne atlayarak geçtikten sonra hemen yere yatın. Yüzükoyun ters yöne bakan askeri tüfek ile öldürün. Sesi duyan iki asker daha yukarı çıkacak, onları da bekleme moduna geçerek öldürün. Vagonun sonuna doğru sürünerek ilerleyin. Mesafenizi iyi ayarlayarak önünüzdeki vagonda çömelmiş olarak bekleyen askeri vurun. Daha sonra gelen diğer üç askeri öldürün ve makineli tüfekleri alın. Kalanları bıçaklayarak öldürün.

En son olarak bir officer öldürdüğünüzde arkadaki vagondan 4 adet asker gelecek. Kum torbalarından yararlanarak siper alın ve makineli tüfekle onları öldürün. Bu sırada bir sonraki vagonun üzerinden gelen askere dikkat edin ve hasar almadan onu da öldürmeye bakın. Sonraki vagonun üzerine çıkın ve ilerleyin. Burada karşıdakini öldürün. Öteki vagonda tepedeki askeri ve camdan bakan officer'ı da öldürün.

Üzerinde top olan vagona ilereyin ve ilk topun üzerine çıkıp ortadaki adamı öldürün, hazır bekleyin ve gelen iki adamı da vurun. Son kömür vagonundaki askerlerden öndekini tüfekle, arkadakileri de tekrar geri döndükten sonra makineli tüfekle öldürün. Bundan sonra geri dönüp topların olduğun vagondan içeri girin. En alt kata inmeden silahla gürültü çıkartıp adamların yukarı gelmesini sağlayın ve merdivenlerden çıkanları temizleyin. Aşağı inip kutudan el bombasını alın.

Bu noktadan sonra geri dönmeye başlayacağız. İlk olarak zırhlı vagondan önceki vagonun baş tarafına gidip kapıdan girin. Officer'ı bıçakla öldürdükten sonra kalabalık odanın önüne iki el bombası atarak herkesi öldürün. Sonraki vagona baş tarafındaki kapıdan girip burada bulunan herkesi bıçaklayarak öldürün. Ardından çıkıp hemen arkadaki vagona girip adamları yumrukla bayıltın.

Thief ile Spy'ın bulunduğu vagonun önce başından girip officeri'ı bıçaklayın, daha sonra ters kapıdan içeri el bombası atarak içeriyi temizleyin. En son olarak da en baştaki zırhlı vagonun içine birkaç el bombası atıp tamamen temizleyin. Bölüm bitecektir.

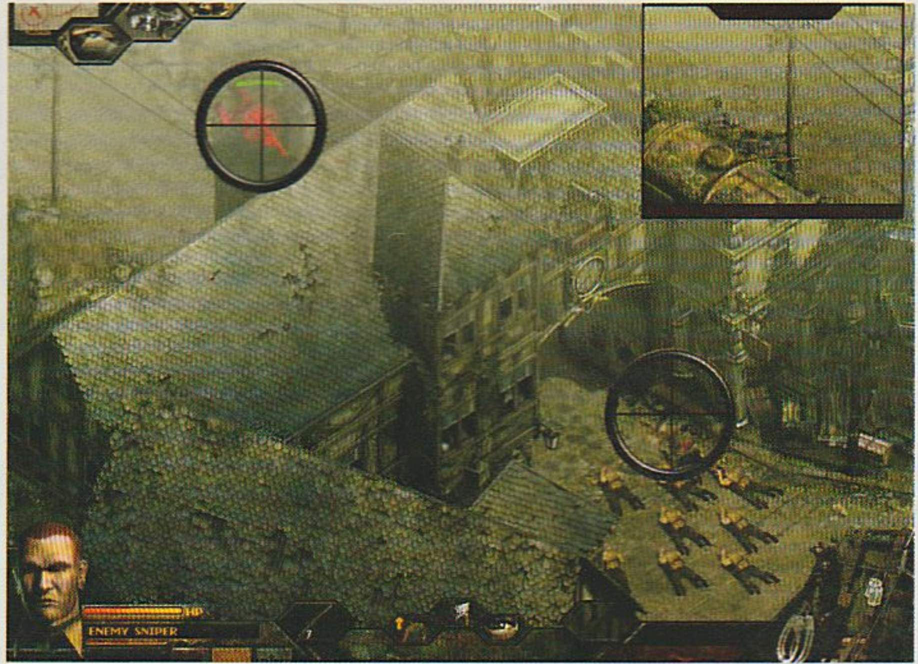
Bölüm 5: Take Control of the Town

Öncelikle silahsız askerlere görünüp onları yumruklayarak saf dışı bırakın. İlerleyip ineğin yanındaki askeri bayıltın. Haritanın sağ altından doğru dolaşarak evin alt kısmına saklanın. Yan yana bekleyen askerlerin üzerine gaz bombası atın. Bunu görüp gelen askeri de yumruklayın ve hepsini bağlayıp

taşıyın. Merdivenlerdeki officer'ı bayıltın. Motorun arkasında biraz yukarıdaki askeri sigara ile yanıltarak yanınıza kadar getirip onu da bayılttıktan sonra motorun hemen yanındaki adamı bayıltın.

Başladığınız yere dönerek hemen binanın arkasındaki adamı bayıltın. Yolda gezinen officer'ı kendi yolunun en sol noktasına geldiği zaman bayıltın ve güvenli bir yere taşıyın. Onun hemen üzerinde gezinen askeri de en solda yakalayıp bayıltın. Soldaki binanın sağ üst köşesinde bekleyen adamı bayıltıp geri taşıyın. Binanın üst tarafında bulunan adamı bayıltın. Sniper'ı alıp orta kapıdaki iki askeri ve diğer gelen askerleri vurun. Sol tarafa devam edip en üstteki kapıda yukarıda bulunan sniper'ı daha sonra kapıdaki ve onları görüp gelenleri vurun. Toplu halde bekleyen adamların bulunduğu yere sapper ile gidip iki gaz bombası kullanın ve sonra hepsini bağlayın. Sniper'ı alın ve orta büyük kapının solunda bulunan kapıdan girin. Her kattaki bir adamı bayıltın üçüncü katan avluya bakan bir pencere bulun. Oradan gördüğünüz tüm adamları öldürün. Daha sonra avluya kendiniz inip kalanları yine sniper ile temizleyin. Avluda motorun hemen arkasındaki kapıdan girip içerideki adamı bayıltın. Yukarı kata çıkıp iki adamı iyi bir zamanlama ile bayıltın. Bir üst katta da bir adam olacak onu da bayıltıp binadan çıkın

Sırasıyla avludaki motorun baktığı istikametteki kapıya, başladığınız noktanın en sağında kalan eve, sonra da bağladığımız noktaya göre sol yukarıda kalan iki kulübeye girin ve buradaki herkesi temizleyin. En son olarak ilk öldürdüğünüz sniper'ın yanında bulunan kapıdan içeri girin ve oradaki adamları da bayıltın. Kutularda bulduğunuz iki saatli bombayı motorların yanına yerleştirin. Diğer motorun yakınına ilerleyin.



Düşman sniper'ları hemen burada başınızı oldukça ağrıtabilir

Bombaları patlatıp el bombası ile de son motoru yok edin. Bölüm bitecektir.

Bölüm 6: Ambush the Convoy

Oyunun en kolay bölümlerinden biri ile karşı karşıyayız. Başlar başlamaz tüm askerlerinizi toparlayıp tepesinde saat bulunan kapının önünde konuşlandırın ve onları hazır duruma getirin. Diğer iki olası girişe anti-infantry mayınları döşeyerek oradan asker gelmesini engelleyin.

Bölümde dikkat etmeniz gereken en önemli askerler düşman sniper'ları olacaktır. Bunları gördüğünüz zaman anında sniper ile öldürün. Bölümde ilk olarak sürekli asker akınları olacaktır ancak konuşlandırdığınız askerler onları kolayca öldürecektir. Tank gelene kadar onları kapı hizasında bekletin, tank geldikten sonra onu bazuka ile yok edin ve bir süre daha bekleyin bundan sonra bir zırhlı araç ve kamyon gelecektir. Onu da el bombalarıyla yok ettikten sonra konuşlandırdığınız askerleri yavaş yavaş düşman mevzilerine kaydırın. Sniper ile öldürdüğünüz sniper'ların üzerinden çıkan mermileri kullanarak uzak mesafede bulunan askerleri indirin. Son gelen zırhlı aracı da el bombası kullanarak saf dışı bıraktıktan sonra kalan tüm düşmanları sniper ile öldürün.


Patlatmamız gereken cephanelik işte burası

Campaign Normandy

Bölüm 1: Cripple Nazi Support

İlk olarak sağ tarafınızda bulunan devriye gezen askeri sigara kullanarak yanıltın ve bayılttıktan sonra hızla görülmeyecek bir yere taşıyın. Sırasıyla officer ve en sağdaki askeri bayıltıp aynı şekilde güvenli bir şekilde gizleyin.

Üç kişilik köpekli devriyeden kurtulmak için öncelikle et ve ilacı karıştırarak köpek için bir yem hazırlayın ve onu köpeğin görebileceği bir yere yerleştirin. Daha sonra köpekten yoksun olan devriyeyi arkasından yaklaşarak bayıltın ve onları da güvenli bir yere taşıyın.

Daha önce officer'ın önünde beklediği binaya thief ile girin. Oturan oficcer'ı sigara ile yanıltıp odadakileri bayıltın. Öteki odaya (cephanelik) geçin ve burada da sigarayı kullanarak herkesin bayıltın ve kutulardaki malzemeleri toplayın. Bu sırada araçlar harekete geçmeye başlayacak, bu noktada çok hızlı hareket etmeye başlamalısınız.

Thief'i sürekli malzeme taşımak için kullanın. İlk olarak uzaktan kumandalı bombayı sağdaki spot ışığın hizasında yolun ortasına yerleştirin ve cephaneliğin bulunduğu binanın önüne saklanın. Tam iki aracın ortasında bombayı patlatın. Bu sırada dört bir yandan asker yağacağı için biraz zorlanabilirsiniz ancak elinizdeki grenade'ler hem

geçen zırhlı aracı hem de tüm askerleri öldürmeye yetecektir.

Tanklar hareket etmeye başladığında artık çevrede asker kalmadığına emin olun ve yola bir bomba yerleştirin. Tank geçerken bombayı patlatın ve hemen ardından bazuka ile saldırın. Tüm tanklar için bu kombinasyonu kullanın ve thief ile sürekli olarak malzeme taşımayı ihmal etmeyin. Çünkü bu aşamada vakit sizin için çok önemli olacaktır.

Tankları hallettikten sonra cephaneliğe gidip tüm her şeyi toparladıktan sonra oraya bir bomba yerleştirin ve yeterince uzaklaşınca havaya uçurun. Caddenin ilerisinde bulunan askerleri temizlemek gerekecek. Öncelikle caddenin solunda bulunan officer'ın kafasına soldaki binalara yakın bir yerden el bombası atın sese gelen iki grubu da el bombası ile öldürün. Bu şekilde yaklaşık 8-9 kişi öldürmüş olacaksınız.

Bölüm 2: Destroy the Warships

Bu bölümde dikkat etmeniz gereken iki önemli unsur var. Bunlardan birincisi cesetleri denize atıp yok edebiliyorsunuz. İkincisi ise bıçak fırlatma özelliği uzak mesafeden sessizce adam öldürmek için muhteşem bir silah. Bölüme başlayınca tüple dalıp aşağıdaki telleri kesin. Daha sonra sağa doğru olan büyük merdivenlere doğru yönelin. Denizden çıktığınız merdivenlere yakın duran ilk adamı kimse bakmıyorken öldürün. Daha sonra askerlerden biri en sağa doğru gidecek ve iki kulübenin arasında bekleyecek, önce onu sonra tellerin arkasındaki askeri öldürün. Bundan sonra denizden çıktığınız merdivenlere yaklaşan diğer officer'ı da kolaylıkla öldürebileceksiniz. Officer'ı öldürdükten sonra haritanın sağ üst köşesinde bulunan adamı öldürün.

Bu aşamada haritanın sağ bölümünün temizlenmiş olması gerekiyor. Büyük binanın hemen önünde bulunan merdivenli bölümde duran iki officer'ı ikisi birden yukarıda sigara içerken bayıltın ve bağlayın.

Daha sonra hemen buranın önünde bulunan iskeledeki askeri öldürün ve onu denize atın daha sonra çıktığınız merdivenlere yakın olan iskelede duran askeri öldürün. Bundan sonra çıktığınız merdivenlerin karşısında bulunan hangara girip herkesi bayıltın ve kutuda bulunan eşyaları alın. Bu noktadan sonra artık bıçak sayımız iki olacak ve işimiz hayli kolaylaşacak.

Daha sonra büyük olan binaya üstteki kapıdan girin yalnız girerken kapı önündeki adamlar oradan ayrıldıktan ve üstteki adam odaya girdikten sonra içeri girin. Önce soldaki adamı öldürün. Onun yanına sürünerek gidin ve biraz bekleyin. Sonra geriye dönecek olan diğer askeri öldürün ve onun yanına gidin. Yukarıdaki asker sizi görecek ve yanınıza gelmeye çalışacak, yaklaştığında onu da öldürün. Geriye kalan üç adamın ikisini bıçakla sonuncusunu da bayıltarak saf dışı bırakın. Yukarıdaki odaya çıkıp içerideki adamı öldürün ve kutudaki bombayı alın.

Dışarı çıkın yan yana iki officer'ı bayılttığınız yere gidip oradaki butonu kullanarak liman kapılarını açın. Toplu halde bulunan askerlerin üzerine bir el bombası atarak onlardan kurtulun. Kalan tek askeri de dilediğiniz şekilde saf dışı bırakın. Son olarak gemilere bombaları yerleştirin ve onları havaya uçurun.

Yolunuz açıldıktan sonra haritanın sağ üst bölümünde bulunan yakıt depolarına yönelin orada bulunan askerin görüş açısına girmeden onu bayıltın ve bombanızı yerleştirin. Güvenli bir noktaya kadar uzaklaştıktan sonra bombaları havaya uçurun, bölüm bitecektir.

Bölüm 3: Storm the Beach

Bölüme başladığınızda ilk olarak başladığınız yerin yukarısında bulunan kutuya yalnızca Green Beret ile gidip içinden el bombalarını alın. Buradan aldığınız el bombalarını hemen yukarınızda bulunan ilk makineli tüfek bataryasında bulunan askerleri öldürmek için kullanın. Diğer el bombasını da yukarıya açılan yolu koruyan makineli tüfek bataryasında bulunan askerleri öldürmek için kullanın.



Normandiya çıkrtmasında herkes bizim kadar şanslı olmayabiliyor

Yukarıya doğru yolun güvenliğini sağladığınızda ilk düşman hattında önce sola doğru giderek tüfekle askerleri temizleyin daha sonra sağa ilerleyerek askerleri temizleyin ve en sağda bulunan makineli tüfek bataryasında bulunan dört askeri de öldürün.

Daha sonra adamlarınızı da alıp hattın en solunda bulunan makineli tüfek bataryasının olduğu bölümde toplayın. O bölgenin hemen üzerinde duvarda gizli bir geçit olacak onu bulup tüm adamları geçitten geçirin. Çıkınca görünen ilk adamı vurun. Daha sonra askerleri top bataryasının önüne konuşlandırın. Burada olabildiğince çok asker öldürmeye bakın. Size göre alçak ve yüksek mekanlarda bulunan askerleri vurmak için zaman zaman ayağa kalkmanız gerekecek ancak bu gibi durumlara oldukça dikkat edin.

Top bataryasının arka bölümünde hemen kazılmış siperin arkasında bulunan tüm askerleri Green Beret'i kullanarak öldürün. Daha sonra top bataryasının sağında bulunan daire şeklindeki binanın çatısındaki adamlardan birini ayağa kalkarak öldürün. Biraz aşağı doğru ilerleyin ve sahili direkt olarak gören çatıdaki askerlerin tamamını sırayla bayıltın ve daha sonra öldürün.

Daha sonra tüm adamlarınızı alarak biraz önce çatısına çıktığınız binaya baskın yapın ve içeridekileri öldürün. Burada diğer odada bulacağınız kutudaki el bombalarını alın. Geri dönüp ilk top bataryasının sağındaki daire şeklindeki yapının tepesinde kalan officer'ı el bombası ile öldürün. Bundan sonra rahatlıkla bataryanın arkasına sarkabilirsiniz. Orada bulunan tüm herkesi tüfek kullanarak öldürün. Daha sonra bataryanın girişindeki son adamı da bıçaklayarak öldürdükten sonra tüm adamlarınızla ilk top bataryasının olduğu binaya baskın yapın.

Bundan sonra yine Green Beret ile haritanın sağ üst bölümüne ilerleyin burada kalan üç askerin ilk ikisini tüfek ile duvarın arkasında kalanı ise bıçak ile öldürün. Bundan sonra adamlarınızın tamamı ile daire şeklindeki binaya girin. Burayı en kayıpla atlatmak için birkaç kez deneyebilirsiniz. En iyi sonucu birkaç kapıdan aynı anda adam sokarak elde edebilirisiniz.

En son olarak sağdaki top bataryasına kalan tüm adamlarınızla baskın yapın ve içeride bulunan herkesi öldürün. İçeriyi tamamen temizlediğinizde mutlu sona ulaşacaksınız.

Özberk Ölçer

Hile Kodları

Bu hafta özellikle strateji oyunlarının hilelerini veriyoruz ki bilinçaltınızda strateji ve hile kavramları ayrışsın. Ama dinleyen mi var? Hiiiç...

Empires: Dawn of the Modern World

Oyun sırasında **[Enter]** tuşuna basarak açacağınız diyalog kutusuna aşağıdakilerden birini girin. Tekrar **[Enter]** yaptığınızda hileniz pişmiş olacak.

kung fu	bina, anında yapılır
shock and awe	anında oyunu kazanırsınız
homeland security	tüm haritayı gösterir
pit stop	tüm uçaklarınızın yakıt deposu dolar
weak like ukraine	düşmanı anında yenersiniz
republicans	1000 altın
call boggy	1000 yiyecek
get stoned	1000 taş
beaver	1000 odun
daddy.s credit card	tüm kaynaklardan 100,000
qa salary	tüm altınlar gider
no soup for you	tüm yiyecekler gider
cold shower	tüm odunlar gider
busted	tüm taşlar gider
communism	tüm kaynaklar gider



Red Faction

Sizlerden gelen istek üzerine, bu hafif eskimiş oyunun tozunu rahat rahat attırabilmeniz için gereken incelikleri bir sıralayalım istedik. Red Faction 2 hilelerini kullanmak menüdeki "Extras" bölümünden "Cheats"e girin ve aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin. Daha sonra, yıldıza tıklayarak kodun aktif hale gelmesini sağlayın.

xxywywz	süper sağlık
ywxzyzxw	sınırsız cephane
zxzxzxzx	sınırsız el bombası
yxzwzxyw	gizli videolar
zzzzzzzz	zıplayan el bombaları
xxxxxxxx	zombi
yyyyyyyy	kurşun



Emperor: Rise of the Middle Kingdom

[Ctrl]+[Alt]+C tuşlarına aynı anda basarak hile konsolunu açın. Sonrasını zaten biliyorsunuz...

Black Death	tüm birimler ölür
Shake Shake	deprem
Glub Glub	sel
Great Heat	kuraklık
Gimme Goods	çeşitli kaynaklar alırsınız
Kill Enemy Units	adı üstünde, düşman birimleri ölür
Kill Load Units	taşıyıcı birimler ölür
Delian Treasury	5.000 Delian alırsınız
Shutime	5.000 para
I Win Again	senaryoyu kazanırsınız
Uncle Sam	vergi toplayıcılar Sam Amca'ya dönüşür
TimeBandits	her şey hızlanır
Lizardman	şehirdeki "hero" dev bir kertenkeleye dönüşür
Bad Wallpaper	şehirdeki tüm binalar harabeye döner
SpawnBandit	şehirde bir haydut ortaya çıkar
Chinese Flu	bir evde hastalık çıkar
IgnoreDesire	yerleşim alanlarının arzulanırlık değeri hesaba katılmaz
FunFor Elite	"elite" ev olmak için gerekli özellikler ortadan kalkar
WaresForElite	şehirdeki tüm "elite" evler 100 bronz ve çin vazosu (lacquerware) alır
TeaForElite	şehirdeki tüm elite evler 100 çay alır
SilkForElite	şehirdeki tüm elite evler 100 ipek alır
CeramicsForElite	şehirdeki tüm elite evler 100 seramik alır
HempForElite	şehirdeki tüm elite evler 100 kenevir alır

Mektup sayfaları "sit alanı"

Bu hafta sinirli bir okuyucu mektubuyla açılıyor mektup sayfası. Neyse sonra araya başka mektuplar giriyor da ortalık duruluyor. Hepinize teşekkür ediyoruz...

Derginizi son 4 sayısından itibaren konsol sayfası vardır ya da olacaktır umuduyla alıyorum. Konsol sayfası çıkacak mı, aslında bu soruyu sormak yanlış (hatta cinnet nedeni) çünkü defalarca söylediniz konsol sayfasının açılacağını... Ama asıl soru şu NE ZAMAN? (yani süreç uzunsa çaputlar bağlayalım, ağaçlara adak misali). Bir de mektup köşesi sorunu var (gerçi yataklara düşecek kadar değil ama). Bildiğim kadarıyla bu tür köşeleri genişletmek için belediyeden imar izni alınmıyor (çıkabildiğiniz kadar kat çıkın yani) Eğer mektup köşeniz SİT alanı ilan edilmediyse birkaç sayfa daha arttırmanızda yarar var...
Size soracak bir iki sorum var
1.Verdiğiniz CD de konsol oyunlarının videolarını vermeye devam edecek misiniz?
2.Derginizi bir gazetenin eki değil de, bağımsız olarak çıkarmayı düşünüyor musunuz?

Tatsumaru

Vallahi bravo, iki dakikada etmediğin lafı, söylemediğin şeyi bırakmamışsın. Haklı olduğun noktalar olmasına karşın bizim de savunmalarımız var. Bir, konsol sayfasını yapmak için sabırsızlanıyoruz biz de. Ama önce altyapı çalışmalarını tamamlamamız gerekiyor bu sayfaları oluşturmak için. Bu çalışmaların başında bu hafta yeni bir ofise taşınmak var. Orada yepyeni ufuklara yelken açacağımız için konsol sayfasını şimdiki ofiste sıkboğaz etmeyelim istedik. Siz rahat olun. Çaput bağlamayın çarpılırsınız.
1- Siz istediğiniz sürece CD'de PS2 ve Xbox videoları vermeye devam edeceğiz. Hatta konsol sayfasından sonra mecburen bu olaya gireceğiz.
2- Bel altı bir soru olmuş bu. Bir şey diyemiyoruz. Yorum yok diyoruz.

Merhaba
Ben Çorum'daki en iyi abonelerinizden biri Erkam. Öncelikle size teşekkür etmek istiyorum. bize ışık tutuyorsunuz. Bize bilgisayar konusunda çok yardımcı oluyorsunuz. Sizlere bir soru sormak istiyorum. Max Payne 2'de Part 1'i bitirip ikinci bölüme gelince 'prologue' diye bir bölüm çıkıyor. Ben o bölümü bir türlü geçemedim. Siz de bu haftaki dergide bu bölümün nasıl geçileceğini yazmamışsınız. Sizden ricam bunu biz Progamer abonelerine ulaştırmanızdır. Lütfen cevabınızı bana bildirin

Erkam

Söylediklerin için teşekkürler. Senin gibi insanlara Çorum'da ihtiyacımız var. Hemen cevap veriyorum soruna: Önce bilgisayarına gidip raporunu yazmaya başlıyorsun. Sonra kadın polisin telefonu çalıyor. Konuştuktan sonra görüşme odasına giriyor, şahitle bir de sen konuşuyorsun. Sonra alt kata inip Mona'yla konuşuyorsun. Zaten sonrası macera. İyi eğlenceler.

Merhaba,
Derginizin ilk sayısından beri alıyorum ve çok beğeniyorum. Ve sizden birkaç ricada bulunacağım.100 puanlık bir oyun tanıtın ve Matrix'in demosunu verirseniz sevinirim. Bir tane de sorum var: Sayfa sonunda yazdığınız sözler ne anlama geliyor? Örnek: lotus.

Tolga Sedat Kayhan

Tolga'cım... Öncelikle hiçbir oyuna 100 puan vermiyoruz prensip olarak. Böylesi bir mertebeye bizce hiçbir oyun ulaşamamalı. Sadece yaklaşabilmeliler. Matrix'in demosunu da vereceğiz elbette, yeter ki çıksın. Sayfanın sonundakiler bizim takma isimlerimiz. Bazen yazdığımız şeylerin altına isimlerimizi yazmak yerine takma isimlerimizi yazıyoruz. Mesela bu sayfaya. Hatta bak;

Archangel uRiel

pro gamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

20 Kasım 2003 / Sayı: 16

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazıişleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Editör
Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

Yazı İşleri
Burçin Adısönmez
burcin@progamermag.com
Esra Akın
esra@progamermag.com
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com
M. Iberia Aydın
iberia@progamermag.com
Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
progamer@progamermag.com

MERKEZ REKLAM "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Erhan Özdemir (Finans)

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon
Tel: (0212) 354 33 98 - Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 14
Soğukluğunu hissettiği zeminden doğrulmaya çalıştı. Başarısız deneyiminden sonra bir kere daha yere yığıldı. Uzandığı taraftan etrafına bakınmaya çalıştı. Arkasında soluyan nefesi hissetti. Bir kere daha doğrulmayı denedi. Necro'nun kendisi gibi yığılmış vücudunu gördü. Keskin rutubet kokusuyla karanlık bir mahzendeydi. Mahzenin uzak köşesinde bir ışık belirdi. Kendisine doğru yaklaşan siluetin gölgesinden korkarak irkildi. Tekrar yere yığıldı. Siluet, yanına yaklaştı. Kulağına "Duyuyor musun?" diye fısıldadı.

PROFESYONELLERİN "BUSINESS" DERGİSİ

POWER'DAN BÜYÜK HİZMET: İSTANBUL'UN EN GÖZDE TOPLANTI VE ORGANİZASYON MEKANLARI EKİ

POWER

KASIM 2003

4.500.000TL

GUISEPPE FARINA'NIN AĞZINDAN TTI

ARIA GENEL MÜDÜRÜ, TTI YÖNETİM KURULU ÜYESİ FARINA, AYCELL - ARIA BİRLEŞMESİNİ VE ŞİRKETİNİN İKİ BUÇUK YILINI ANLATIYOR

HALKA ARZ İÇİN EN DOĞRU ZAMAN KASIM AYI

BORSADAKİ CANLANMA 'ARZ CEPHESİ'NE DE YANSIDI

532'Lİ NUMARALAR PARA VE PRESTİJ GETİRİYOR

TURKCELL'İN 532 İLE BAŞLAYAN NUMARALARI BİNLERCE DOLARA SATILIYOR

IRAK'TA İŞ YAPACAKLARI NE BEKLİYOR? TOBB BAŞKANI RİFAT HİSARCIKLIOĞLU'NDAN İŞADAMLARINA IRAK ÖNERİLERİ:



IRAK'IN ANAHTARI TOBB'DA

İŞ DÜNYASININ GÜÇ KAYNAĞI

Kasım sayısı bayilerde